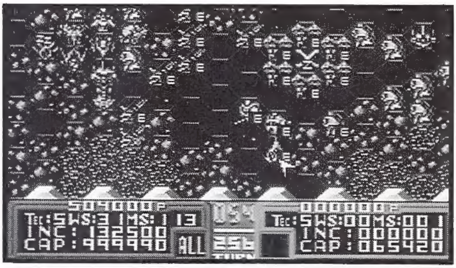
餓狼伝説 SPECIAL®

攻略ブック 上巻

8人の闘士を完全チェック!!
対CPU・2Pのキャラ別徹底攻略

覇王ゲームスペシャル必勝攻略本シリーズは大人気発売中で～す!!



SDガンダムGX

定価780円

★惑星、衛星、宇宙マップをデータつきで公開！　ユニット別にMS、戦艦のデータを完全紹介！ 基本システム、実戦テクニックを掲載！

スーパーストリートファイターII

定価980円

★全16キャラの技のすべてを完全掲載！
対戦・対COM戦の実戦テクを徹底攻略！
全16キャラの基本技からコンボ技までを完全解析！

以下続刊

餓狼伝説SPECIAL
7月29日発売!!

餓狼伝説 SPECIAL®
攻略ブック

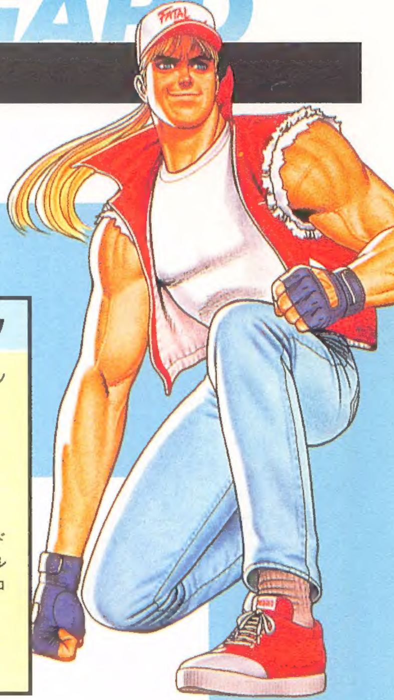
上巻

もくじ

テリー・ボガード——4
必殺技のすべて——5
VS.——6
テリーのバトルテクニック——11
アンディ・ボガード——12
必殺技のすべて——13
VS.——14
アンディのバトルテクニック——19
東 丈——20
必殺技のすべて——21
VS.——22
丈のバトルテクニック——27
キム・カッファン——28
必殺技のすべて——29
VS.——30
キムのバトルテクニック——35
ビッグ・ベア——36
必殺技のすべて——37
VS.——38
ベアのバトルテクニック——43
不知火 舞——44
必殺技のすべて——45
VS.——46
舞のバトルテクニック——51
山田 十平衛——52
必殺技のすべて——53
VS.——54
十平衛のバトルテクニック——59
チン・シンザン——60
必殺技のすべて——61
VS.——62
チンのバトルテクニック——66

TERRY BOGARD

テリー・ボガード

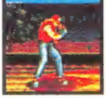


主人公3人組のひとり。養父(ようふ)ジェフ・ボガードを殺したギース・ハワードを倒し、闇(やみ)の帝王ヴォルフガング・クラウザーの表世界への進出も阻止(そし)して、サウスタウンの英雄(えいゆう)になっているらしい。

WIN!

LOSE!

挑発！



キャラクターチェック!!

パワー	★★★★
スピード	★★★★
操作性	★★★★

パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
- ●生年月日：1971.3.15(23歳)
- ●出身地：アメリカ
- ●血液型：O型
- ●身長：182cm　●体重：77kg
- ●趣味：ビデオゲーム
- ●好きな食べ物：ファーストフード
- ●得意スポーツ：バスケットボール
- ●大切なもの：ジェフの形見のグローブ
- ●好きな音楽：ロック
- ●嫌いなもの：なめくじ

ライン攻撃

■ライン移動攻撃

パンチでのライン移動。当たり判定が高めなので、迎撃(げいげき)されるおそれがありイマイチ。

ジャンプラリアットパンチ

◀相手から少し離(はな)れたところに着地しよう。

キックでのライン移動。パンチより使いやすいが、やはり迎撃(げいげき)されやすいので多用は厳禁(げんきん)。

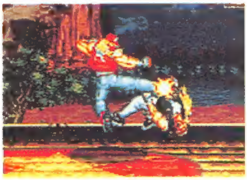
ジャンプニーアタック

◀とくに避(さ)け攻撃(こうげき)などで返されやすいのだ。

■ライン飛ばし攻撃

ジャンプバックスピンキック

攻撃力がそこそこあり、足元の当たり判定自体も小さくなるので、カウンター攻撃に結構(けっこう)使いやすい。ただし、技が出るまでのスキが少しあるのでタイミングに注意。



◀連続技に組み込むことも可能なのだ。

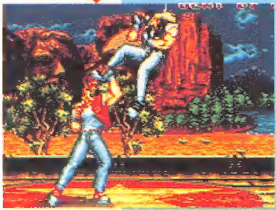
避け攻撃

■避(さ)け攻撃(こうげき)

ライジングアッパー

どのキャラでも、わりと対空技に使いやすい避(さ)け攻撃(こうげき)だが、テリーのこれは超(ちょう)おすすめ。技の出も早くなって、横への攻撃にも強くなっている。

◀▼ライジングタ…ックルより、と…さに使えて○。



テリー・ボガード 必殺技のすべて!!

クラックシュート

↓↙←↖＋
BまたはA

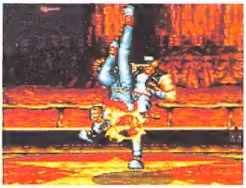
前方に飛びながらのまわし蹴(げ)り。使い方によっては対空技にもなり、さらにケズリは2回あるというお得な技。

◀距離によっては1回しか当たらないことも。

ライジングタックル

↓タメ↑＋Y
またはX

タメ系の対空技。上昇中は無敵なので、ほぼ完璧(かんぺき)に対空防御できる。さらに至近(しきん)距離で当てれば最高で3回ケズれるぞ。

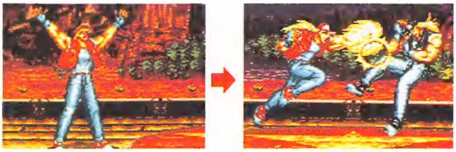


◀ガードされても落下中に攻撃を受けにくい。

バーンナックル

↓↙←＋YまたはX

前方に飛びながらのパンチ。強だと技の出始めのスキがデカイので、できるだけ弱を使おう。

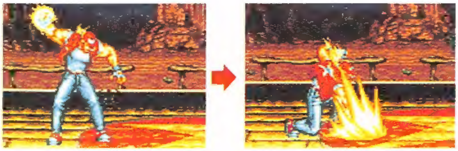


▲キャンセルして連続技のフィニッシュに使うと効果的だ。

パワーウェーブ

↓↘→＋YまたはX

地を這(は)う飛び道具。技を出したあとのスキがデカイので、キャンセルに組み込んで使おう。

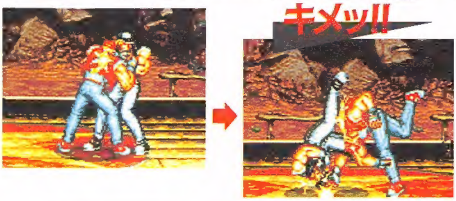


▲本当にスキがデカイので、飛び込まれると非常にツライ。

特殊技 バスタースルー

→＋X

ごく一般的な投げ技。どこで使うかが大きなポイントになるだろう。



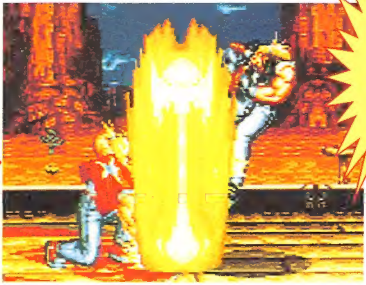
超必殺技 パワーゲイザー

↓↙←↙→＋BX同時押し

あまり実用的な技ではないが、パワーウェーブと同じモーションなのを利用して、相手を飛び込ませることはできる。

▲技の出始め。パワーウェーブとまったく同じだ。

▲このへんで相手が飛び込んできてくれれば……。



※本書に登場する必殺技のコマンドは、すべてキャラが右向きの場合です。

VS.テリー・ボガード

ライン移動を繰り返して、パワーウェーブでスキを突き相手を画面端へ追いつめる。しゃがみ強キックからキャンセル必殺技の誘発に持ち込め。

対2P 立ち強キック中心に攻めよ!!

立ち強キックをメインに攻撃。相手の攻撃は確実に防御しパワーウェーブ連発を織り交ぜていく。相手のバーンナックルにはしゃがみ強キックで迎撃しよう。

◀ウェーブ連発から飛び込みを誘え。

対2P しゃがみ強キック&パワーウェーブだ

パワーウェーブ連発と、比較的リーチの長いしゃがみ強キックで画面端に詰めて固めろ。

▶飛び込みには早めに出せば対応できる。

テリー・ボガードVS.アンディ・ボガード

基本は対テリーと同じ。ライン移動を繰り返し、しゃがみ強キックから必殺技を誘発し、アンディを画面端に追いつめる。パターンを作ろう。

対CPU 下りてきたところを投げ!!

相手を転ばせて、離れた場所から重ねるようにウェーブで飛翔拳を誘う。着地際に投げだ。

◀倒れた相手に重ねてパワーウェーブを放つ。

▶飛翔拳を出してくるので着地際に投げ。

対CPU 弱パンラインのしゃがみ強キック

相手と別ラインにいるとき、弱パンライン攻撃。ほぼ相手は防御するのでしゃがみ強キックだ。

◀こちらから別ラインへ移動していく。

▶相手に当たったら間髪いれずに蹴り。

テリー・ボガードVS.東丈

丈のタイガーキックは、ガードした後、下り際を投げよ。バーンナックルはスライディングの餌食になるので注意して放とう。

対CPU 画面の端で強キックを重ねる

相手の起き上がりに強キックを重ねる。パワーウェーブとしゃがみ強キックで画面の端に追いつめてから繰り出すと結構簡単にハマってくれるぞ。

対CPU 挑発してからクラックシュート!!

挑発するとジャンプしてくるのでクラックシュートで落とす。

◀カモンカモンで飛び込んできたらクラックシュートで迎撃!!

▶そのあと突っ立ってる場合があるのでしゃがみ強キックで追い討ち。

テリー・ボガード VS. キム・カッファン

しゃがんだまま、キムが攻撃してくるのを待つ。弱ライジングタックルが、攻撃の要となる。飛燕斬は必ず迎撃する。無理なら防御から投げだ。

対CPU 弱ライジングタックルでキマり

弱ライジングタックルの連発でラクに勝てる。キムがライン移動しても、待ちからタックル。

▶間髪いれずしゃがみ強蹴りもOK。

対2P 強キックの射程距離に

相手が強キックの間合いに入ったら、蹴り。防御を織り交ぜながらこちらから間合いを詰めるのもいい。また、半月斬の出始めは強キックで抑えよう。

テリー・ボガード VS. ビッグ・ベア

スピードはないが、技の破壊力は圧倒的なベア。やはり充分間合いを取って闘いたい。飛び道具の連射で近づかせないのが基本だろう。

対CPU ライン攻撃からしゃがみ強キック

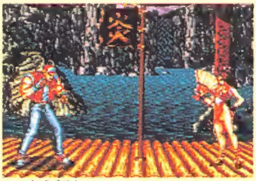
ベアの別ラインに移動して、ライン攻撃をする。防御するので、しゃがみ強蹴りの繰り返し。

対CPU 垂直ジャンプの繰り返し

垂直ジャンプを繰り返し、強キックの射程距離にベアが入ったら強キックのパターンで。

◀垂直ジャンプで寄ってくる。誘ってから……。

テリー・ボガード VS. 不知火舞



花蝶扇はタメ系飛び道具なので撃ちあえば勝てる。これで間合いを詰めていき、やはり強キックを中心に攻めるのが基本である。

対2P 飛び込み強キックから繋ぐ

◀飛び道具を先読みし、強キックで飛び込め。

▶強パンチをすぐさま叩き込め!!

◀飛び込み強キックが深く入れば、投げることも可能。

対CPU 弱バーンナックルまくりでグーッ!!

弱バーンナックルをいきなり出し、入ったら続けてナックル。攻めてきたらしばらく間をおき、再びナックル。この繰り返しで勝てるでしょう。

◀ナッコー、ナッコー、またナッコー!!

TERRY

VS.山田十平衛

柔道家との闘いにおいていちばん重要なことは、いかに間合いを広くとるかである。柔道を究めた十平衛。うかつに近寄ると、投げの餌食に。

対CPU 起き上がりに重ねて強キック

◀パワーウェーブ連射で、画面端まで追いつめろ。

▶十平衛を倒したら、起き上がりに強キックを重ねるだけだ。

対2P いきなりライジングタックル

パワーウェーブは、地上を移動するので十平衛のスライディングですり抜けられない。当然これで牽制しつつ、射程範囲に入ったらライジングタックルだ。

◀引き付けて放つ基本を忘れずにタメる。

テリー・ボガード VS.チン・シンザン

お互いに画面端くらいの間合いをとり、強パワーウェーブ連発。これで氣雷砲と破岩激は相殺できる。とにかくウェーブを中心に組み立てよう。

対CPU 挑発して弱破岩激を待て

◀バックステップでお互いに画面端くらいの間合いをとり挑発。

▶チンがジャンプ、弱破岩激を出したときのみ弱クラッシュウ。

対CPU パワーウェーブをメインにすべし

ウェーブをメインに。弱太鼓腹が来たら防御したあとにしゃがみ強キックで迎撃できる。

テリー・ボガード VS.ダック・キング

ダックは中間距離戦に強い。突進技、対空は完備しているが、飛び道具を持っていないのが、攻めどころだ。パワーウェーブで攻めよう。

対CPU パワーウェーブで固める!!

弱ウェーブ連発で、ダックはジャンプかヘッドスピンをして勝手にくらう。ダンシングダイブでよけるときがあるが、着地際をしゃがみ強キックで返す。

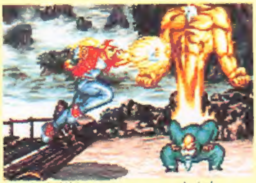
◀飛び道具を持たない奴には飛び道具だ!!

対2P 弱クラックシュート&強キックだ

近い間合いでは、弱クラックシュートが有効。遠いときはリーチの長い強キックがよい。

▶間合いが詰まったときに使える技だ。

テリー・ボガード VS. タン・フー・ルー



八極拳の使い手、師匠のタンは飛び道具を持たない。強衝波の射程距離の外で闘うのが基本。やはりウェーブ連発で間合いを広げたい。

対CPU 弱パンライン攻撃から投げ

みずからライン移動し、弱パンライン攻撃し、すぐさま投げ。投げられないときは、強パンだ。

▶低い打点の弱パンを当てる。

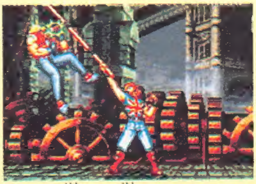
▶すぐに投げ。強パンと使いわけよう。

対CPU しゃがみ強キック&パワーウェーブ!!

◀リーチのあるしゃがみ強キックとパワーウェーブで攻める。

▶飛び込むと撃放の餌食になる。むやみに飛ばぬこと。

テリー・ボガード VS. ビリー・カーン



画面端から端まで届く、攻撃範囲がやたらと長い、イヤな技、三節棍中段打ちは、ひっこめるときにバーンナックルを重ねると迎撃できる。

対2P 旋風棍は両端なら相殺

◀旋風棍は、画面端からなら、強バーンナックルで返せる。

▶極端に近すぎなければクラックシュートでも撃墜可能だ。

対2P 強襲飛翔棍のかわし方

強襲飛翔棍はライジングタックル、またはパワーゲイザーで迎え撃つ。飛び上がったら充分引き付けて繰り出すこと。慣れないうちは逃げるべし。

テリー・ボガード VS. アクセル・ホーク

ジャンプ攻撃は、簡単に対空アッパーで始末される。アクセルも飛び道具を持っているので、ウェーブで相殺しつつ、距離を置いて必殺技だ。

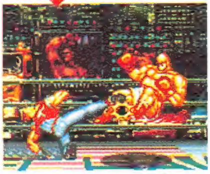
対CPU アクセルラッシュ対処法①

◀相手のHPが赤いときに挑発すると、アクセルラッシュが!!

▶すかさずバーンナックルで迎撃する。早めに繰り出せ。

対2P アクセルラッシュ対処法②

◀バーンナックルでも返せるが、避けでも簡単に討てる。



▶強キックを早めに出し、足の先で当てることも可能。

TERRY BOGARD VS. バトルテクニック

VS. ローレンス・ブラッド

ローレンスがしゃがんでいるときはブラッディカッターを狙っているので注意。わざと誘って、対空で落とすのもひとつの手である。

対CPU パワーウェーブはひかえめに

パワーウェーブを先読みされると、ブラッディカッターをくらってしまう。連続攻撃に織り交ぜる以外は温存しておいたほうがいいだろう。

対2P ライジングタッコーの使いどころ

◀ブラッディカッターは、ライジングタックルで落とす。

▶ブラッディスピンもタックルか、防御して強キックだ。

テリー・ボガード VS. ギース・ハワード

基本的にパワーウェーブとクラックシュートで組み立てる。ギースの飛び道具、烈風拳はクラックシュートで飛び越え攻撃が可能だ。

対2P 疾風拳を使ってきたら

◀疾風拳の下をくぐり、着地際を攻撃。

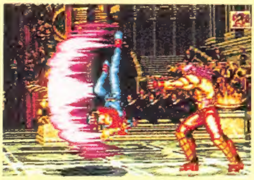
◀防御して弱バーンナックルでOK。

対2P 当て身投げを誘え

ジャンプして早めに強攻撃をする。相手は弱と間違え当て身投げを入力するが、早すぎるため、こちらが着地後投げることができる。こんなのどう？

◀かからなくなったら弱で飛び込もう。

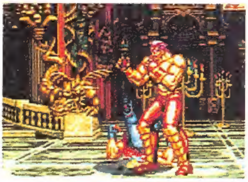
テリー・ボガード VS. ヴォルフガング・クラウザー



クラウザーのライン攻撃は、なんと防御をしないでしゃがんでいれば当たることはないのだ。しゃがみを中心にビシビシ攻めるがよいぞ。

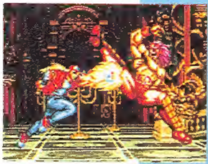
対CPU 転がって投げ

別ラインに移動し、クラウザーの真横にいくように転がる。すると当て身投げをしてくるので、とっさに投げだ!! まれにほかの攻撃をしてくるときがあるぞ。



◀ライン攻撃をせず、転がることが大切。

対2P 対必殺技



◀離れた間合いでレッグトマホークがきたらバーンナックル。

▶下段ブリッツボールは、クラックシュートで返せるぞ。

これがテリーの実戦的通常技だぜベイベー!!

攻撃の要 それが強足払い

スラッシュキック、通称強足払いこそテリーの中心的通常技。これにキャンセルをかけ、必殺技を繰り出すのが基本戦法といえる。キャンセルゲイザーも、難易度が高いが当たれば必殺。ケズリの導入にもどうぞ。

◀キャンセルからクラック、バーン、パワー。

対空には ライン飛ばしで

やっぱり、避けがほぼ完全に対空となる。ライン飛ばしのジャンプスピンキックもかなり使えるが、リーチが足りないうえ、ビリー、アクセルの飛び込みにはよくて相打ちである。そんなときは立ち大キックで落とせ。

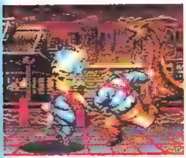
◀つま先ギリギリで当てれば強いぜ。

飛び込みは 弱キック

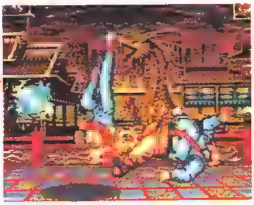
判定が強く、空中戦には絶大な威力を誇る。飛び込みにはこれがいい。十平衛、丈のスライディングを潰すこともできる。ただし、スライディングをめくりぎみに出されると負けるので、注意しよう。

ライジングタッコーはカッコエエ

相手が少し近め(スタートより若干狭い)で飛び道具を撃ったときに強で出すと、飛び道具をすり抜け攻撃することができる。見た目のハデさもさることながら、与える精神的ダメージも大きい。



▲飛び道具を先読みして突き上げろ!!



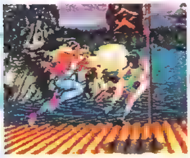
これでケズるがええ

強足払いとクラックシュートで

強足払い、クラックシュートの組み合わせでケズる。クラックは最高2発入るので、必殺技中最もケズリに向いている。ライジングタックルは、デカいキャラのみ3回ケズリ可能だが、スキが大きい。

バーンナッコーから投げ!!

弱のバーンナックルが当たったとき。テリーは通常、ふっとんだ敵の起き上がりに強足払いパワーウェーブなどを使うが、使わずに歩いて近づき投げるのも有効である(いつもガードしているので)。



▲2回めからは1歩歩いて強足払いも効果的。

パワーゲイザーだまし

自分のHPが赤いとき、パワーウェーブを2回ほど放つ。相手が先読みして飛び込むであろう3回めにパワーゲイザーを出す。当たれば必殺、結構使えるだまし技だ。また、強足払いキャンセルゲイザーはケズリに効果的だ。

ANDY BOGARD

アンディ・ボガード

主人公3人組のひとり。テリーの実弟。養父ジェフの仇をうつため、小柄な体格を補うべく日本に渡り骨法を修得。師匠である不知火半蔵の孫娘、不知火舞とはこのとき知りあったらしい。

パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：骨法
- ●生年月日：1972.8.16(21歳)
- ●出身地：アメリカ
- ●血液型：A型
- ●身長：171cm　●体重：69kg
- ●趣味：修行
- ●好きな食べ物：納豆スパゲティ
- ●得意スポーツ：ショートトラック
- ●大切なもの：修行時代の記念写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っている）
- ●好きな音楽：静寂
- ●嫌いなもの：犬

キャラクターチェック!!

パワー	★★★★
スピード	★★★
操作性	★★

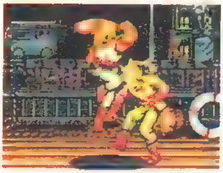
ライン攻撃

ライン移動攻撃

骨法の代表的な技、掌打。これをライン移動しながら繰り出すのが跳び掌打だ。

意外に使える浴びせ蹴り。ギースやクラウザーの当て身投げを受けない数少ない技だ。

跳び掌打



◀わざわざ狙って出す技ではないだろう。

浴びせ蹴り

◀使うなら移動スピードの速い弱で出そう。

ライン飛ばし攻撃

刈り蹴り

以前とくらべてみると、1歩下がらなくなったのでスキが小さくなった。さらにしゃがみ状態からでも出せるようになったので、使用頻度は高くなったといえよう。

◀キャンセルもかかるので、わりとお得。

避け攻撃

避け攻撃

平手打ち

前作にはあった、一瞬の全身無敵時間が、残念ながらなくなってしまった。それでも上半身は無敵なので対空技として多用することになるだろう。

◀こうさえつかめれば、非常にたのもしい技だ。

アンディ・ボガード 必殺技のすべて!!

飛翔拳（ひしょうけん）

↓↙←＋
YまたはX

少々スキがあるのが気になるが、上方にも強いのでやはり使える技だ。強弱を使いわけて有効に活用しよう。

◀使い方によっては、飛び込み防止にもなる。

昇龍弾（しょうりゅうだん）

↓↘→＋
YまたはX

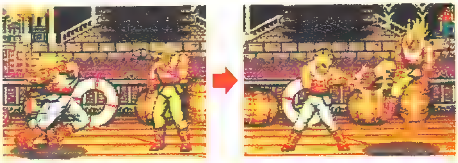
対空にはもってこいの技。ただし、地上に対する判定はだいぶ小さくなってしまったらしい。対空専門のつもりで使おう。

◀攻撃が出るまでのあいだに無敵時間がある。

斬影拳（ざんえいけん）

↙タメ→＋YまたはX

強は防御されると大きく離れるようになったので、反撃をくらいにくくなったのだ。

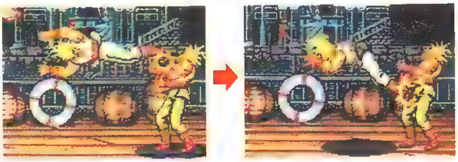


▲強と弱をうまく使いわけていこう。

空破弾（くうはだん）

↙↗＋BまたはA

タメなしで出るようになった。さらに、つねに2回ケズれるようになったのがウレシイ。

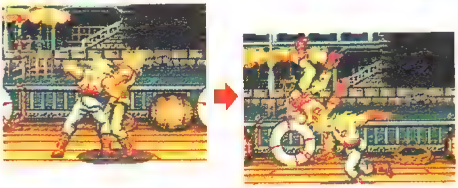


▲出始めは下半身が無敵だし、もういうことなし。

特殊技 抱え込み投げ（かかえこみなげ）

→＋X

あまり利用価値がなさそうに感じられるが、超裂破弾のタメ用に。



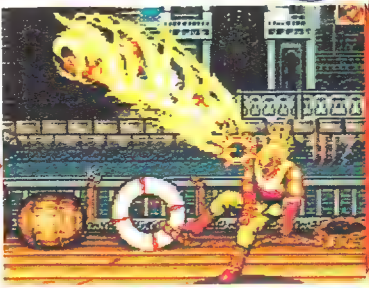
超必殺技 超裂破弾（ちょうれっぱだん）

↓タメ↘→＋BA同時押し

スキが小さくなり、防御されても3発までケズれる。さらに使いようによっては連続技にすることもできるのだ。

▲タメ時間は短いが、→にタメるのは……。

▲落下地点をよく考えてから使うようにしよう。



どこまでも飛んでいけ!!

ANDY BOGARD VS. バトルテクニック

VS.テリー・ボガード

兄弟対決だが、とくに兄に劣る点は見受けられない。対2P時に追いつめられると少少つらいが、対CPUでは凶悪なハメ技も用意されている。

対CPU 離れてしゃがみ弱パンチから

こうするとパワーウェーブがくるので弱空破弾だ。

対2P 追いつめられるとツライ

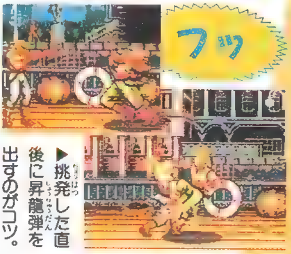
ケズリ技の豊富なテリーに追いつめられると非常にツライ。ライン移動で逃げるか、スキをみて昇龍弾を返そう。

アンディ・ボガード VS. アンディ・ボガード

同キャラ対戦。使える技の豊富なもの同士だけに、熾烈な闘いになることは必至だ。対2P時には技の読み合いになることだろう。

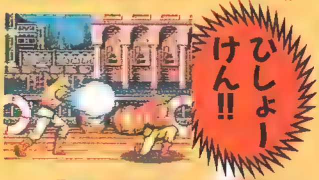
対CPU 挑発から斬影拳を誘う

挑発するとたいてい斬影拳を出してくるので、昇龍弾で迎撃してしまおう。



▶挑発した直後に昇龍弾を出すのがコツ。

対2P [illegible]



▶相手が空破弾を出したら防御して投げだ。

アンディ・ボガード VS. 東丈

広い間合いが得意な丈。斬影拳などで間合いをつめながら闘おう。なお、対空技として強力なタイガーキックがあるので飛び込みには注意。

対2P 強斬影拳か飛翔拳が基本

飛翔拳を連続で出すか、強の斬影拳をチョコチョコ出すようにするといいぞ。

対CPU [illegible]ジャンプしたら空破弾

◀挑発すると相手が勝手にジャンプをしだすのだ。そこで……。

▶きっちり当たるように空破弾を出してやろう。楽に勝てるぞ。

アンディ・ボガード VS. キム・カッファン

強敵キム・カッファン。その足くせの悪さは周知の事実。地上、対空、さらに超必殺技までほぼ完璧な彼に、まともに向かっては勝ちめはないぞ。

対CPU 弱パンチから昇龍弾に

▶キムに近づいて、とにかく弱パンチを出していると……。

◀ジャンプしてくるので昇龍弾で決まり！

対2P 逃げながら弱パンチだ

▶逃げ弱パンチで半月斬がきたら、防御して強キックを出す。

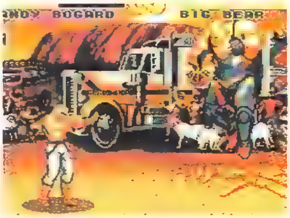
▶飛燕斬できたときは防御して投げろ。

アンディ・ボガード VS. ビッグ・ベア

投げ技の豊富なベアに接近戦を挑むのはあまりにも無謀。広い間合いから飛翔拳を出しせまってきたら迎撃する、の繰り返しが基本だろう。

対CPU 挑発からジャンプを誘う

挑発するとたいていジャンプしてくるので、昇龍弾を出す。ＣＰＵのベアはこのパターンで楽々倒すことができるのだ。



対CPU 離れて飛翔拳でジャンプを誘う

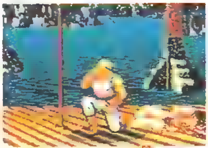
◀こうするとジャンプか〝レディ〟がくる。そこで……。

昇龍弾

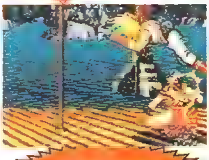
アンディ・ボガード VS. 不知火舞

格闘家の悲しき宿命か、愛する人とも闘わなければならないとは。基本は飛び道具の撃ち合いからの奇襲攻撃になってくるだろう。

対CPU 起き上がりに強空破弾を



◀舞を画面の隅で転ばせることができたなら……。



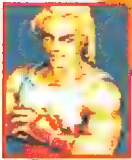
▶起き上がりに合わせて強空破弾を出し続けるだけでいい。

対2P 飛翔拳バリエーション

◀とにかく飛翔拳を連打。花蝶扇のときはそのまま続けろ。

▶ジャンプかムササビの舞、必殺忍蜂できたら昇龍弾だ。

打ち返せ!!



VS. 山田十平衛

飛び道具、対空技、接近戦すべてそろっている十平衛とまともに闘うのはツライ。とくに豊富な投げ技の数々はコワイので、間合いは広くとろう。

対2P 基本的に飛翔拳で攻めよ

▶牽制の意味も含めて、ともかく飛翔拳で攻めよう。

◀でないとスライディングや投げ技がくるぞ。

対2P センベイと撃ち合うな

飛翔拳とセンベイの撃ち合いの場合、たいていセンベイが勝つので、ある程度で見切りをつけてライン移動をして、態勢を立て直してから闘おう。

◀これもへたに動くと迎撃されるから注意。

アンディ・ボガード VS. チン・シンザン

楽勝だろうと思いがちだが、意外と苦戦しそうな相手だ。間合いをよく考えていかないと、あっさりやられてしまうこともしばしば。

対2P 斬影拳から斬影拳

▶とにかく、弱斬影拳を連続で出しまくるのだ。

◀攻撃してきたら防御して、弱斬影拳の嵐だ。

対CPU 飛翔拳で [illegible]

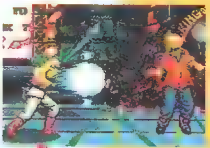
▶飛翔拳を出し続けていると、大太鼓腹打ちがくる。

◀ここはまよわず昇龍弾をくらわせてやれ！

アンディ・ボガード VS. ダック・キング

対空技の決定版ブレイクストームがあるので、空中戦は避けたほうがいい。飛翔拳は強弱を使いわけないと、ニードルローでかわされるぞ。

対2P 近くで連射するなよ



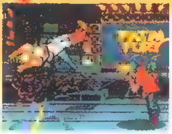
▶飛翔拳の連射は有効だが間合いが近いと……。

◀ニードルローやダンシングダイブがくるぞ。

対CPU [illegible]れ

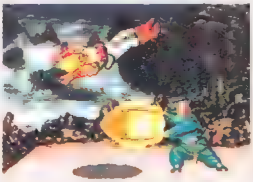
対ＣＰＵ時のみに使用可能なハメ技だと考えてくれ。

◀お互いに画面の端に陣取る。ここでしゃがみ強キックを出すと……。



▶タックが挑発をしてくるので、強斬影拳か強空破弾を当ててやろう。

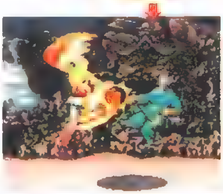
アンディ・ボガード VS. タン・フー・ルー



全体的な戦力はそれほど高くないが、それぞれの技はきわめて優れたものばかり。さすがジェフやギースの師匠だ。とくに対空技の撃放に注意。

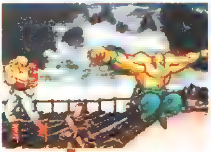
対CPU 近距離強キックから昇龍弾へ

▶ぎりぎり相手に当たらない距離で強キックを出せ！



◀するとジャンプしてくるので昇龍弾を出せ。

対2P 旋風剛拳のかわし方



▶これぞ八極聖拳の奥義、旋風剛拳だ！ だが……。

◀意外や意外、避け攻撃でシオシオのパーだ。

アンディ・ボガード VS. ビリー・カーン

異様に間合いの広いビリーと闘うには、飛び道具をメインにするのが得策。さらに飛び込み攻撃には雀落としという強力な対空技が待ってるぞ。

対2P 旋風棍はしゃがんで返す

これは、自キャラが誰でも通用する。旋風棍は足元が弱点なのだ。積極的に狙っていこう！

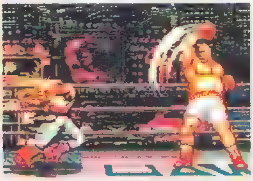
▶飛び道具より、このほうが連続技になる。

対CPU 勝手にやられてくれるぞ

近づいて強昇龍弾を出そう。すると攻撃かジャンプをして、勝手に当たってくれるのだ。

◀▼CPUの動きを逆手にとったハメ技だ。

アンディ・ボガード VS. アクセル・ホーク



基本的な、飛翔拳と斬影拳のコンビネーションでいこう。ただし相打ちになるとアクセルに分があるので、強引な展開は避けるべきだ。

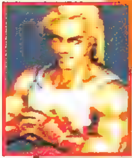
対CPU しゃがみパンチで空破弾!!

◀対CPU時のハメ技。しゃがみ弱パンチで…。

◀強空破弾を出そう。あとはこの繰り返して勝てる。

対2P アクセルラッシュもこわくない!?

強力な超必殺技、アクセルラッシュ。じつは昇龍弾か斬影拳で返せるのだ。タイミングさえ逃さなければまず大丈夫！



VS. ローレンス・ブラッド

さすがは三闘士最後の要(かなめ)、簡単には勝てないぞ。斬影拳(ざんえいけん)はブラッディサーベルで返されるし、飛翔拳(ひしょうけん)だとブラッディカッターでくるし……。

対CPU しゃがみ弱キックから空破弾(くうはだん)へ

◀画面の端(はし)でしゃがみ弱キックを出すと……。

◀飛んでくるので強空破弾(きょうくうはだん)を出そう。さあもう一度！

対2P このヒゲオヤジ空中投げ持ってんのよ!!

有効な対空技がないと思ってうかつに飛ぶな！コイツの空中投げは有効範囲(はんい)が広いんだ。

◀飛んだら、舌なめずりしてせまってくるぞ。

▶攻撃力も結(けっ)構(こう)あるのだ。こりゃイタイ。

アンディ・ボガード VS. ギース・ハワード

なんといっても当て身投げ。斬影拳(ざんえいけん)が使えないのが本当につらい。こういう場合は積極的に攻めるより、相手の出方を待って対処するほうがいいぞ。

対2P 斬影拳、空破弾は連続技に

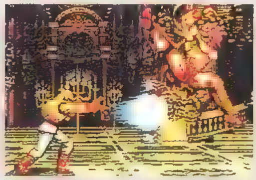
当て身投げがある以上、単発の斬影拳(ざんえいけん)や空破弾(くうはだん)は怖(こわ)い。必ず連続技に組み込んで使おう。

対2P 仲よしジャンプは疾風拳がくる

◀ギースが飛んだ。連続技か？ならこっちも…。

▶追いかけジャンプだ。あ、あれ？

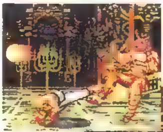
アンディ・ボガード VS. ヴォルフガング・クラウザー



広い間合(まあ)いからブリッツボールを撃ち、レッグトマホークでせまるパターンが多い。斬影拳(ざんえいけん)か空破弾(くうはだん)で間合(まあ)いをつめて連続技に持っていこう。

対2P 当て身できない上か下から攻めだ!!

ギースと違(ちが)い、上下方向からの攻撃は当て身できないので、しゃがみ攻撃や飛び込み攻撃中心で攻めていこう。



▶これなら、当て身投げもぜんぜん怖(こわ)くないぞ。

対2P ブリッツをよけるとトマホークが待つ!!

ブリッツボールをよけようとしてジャンプすると、今度はレッグトマホークがやってくるぞ。

▶このあと怒(ど)濤(とう)の攻撃がくることが多い。

これがアンディの実戦的通常技だ!!

立ち強キックがキャンセルしやすい

単独でも攻撃力があるのに、さらにキャンセルがききやすいという利点がある。つなげて連続技や必殺技に持っていこう。

対空にも立ち強キックだ

正式には回転逆蹴りと呼ばれるこの技。足を高く上げるのが特徴だが、そこを利用して対空技に使うことが可能なのだ。

◀昇龍弾があるので見落としがちだが、使いやすさからいえば、こっちが上だ。

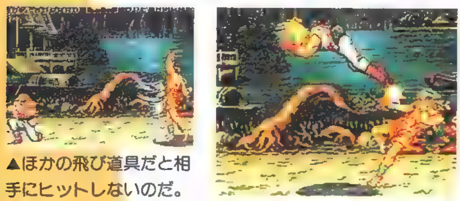
連発可能なしゃがみ弱パン

連続技の友として最もおすすめしたいのが、このしゃがみ弱パンチ。連続で２回入れることができるのがうれしい。

空破弾で飛び越えろ

パワーウェーブ、烈風拳に有効

飛び蹴り系のこの技、たしかに飛び道具を飛び越えての攻撃には最適かもしれない。ギースだと、強足払い烈風拳を見てからでも間に合ってしまう。



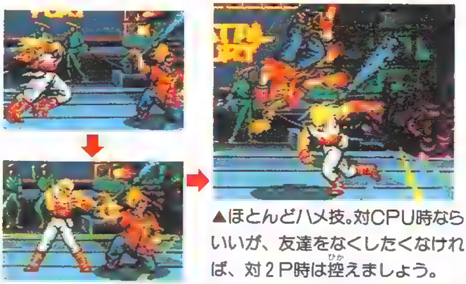
▲ほかの飛び道具だと相手にヒットしないのだ。

中間～遠めで出していけ

いいことだらけのように見えるが弱点もある。至近距離で出して防御されると、確実に反撃を受ける。出すなら中間～遠めの間合いにしよう。

斬影拳からすかし投げ

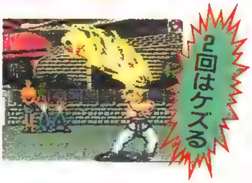
うまい使用法としては、いきなり出すかキャンセルから持っていくかの２通り。さらにアンディは投げを使うと、ちょうどすかせる間合いになるという好条件も重なるので、起き上がりに重ねるなどして連続で投げてしまおう。



▲ほとんどハメ技。対CPU時ならいいが、友達をなくしたくなければ、対２P時は控えましょう。

超必で蹴ってみい

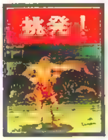
超裂破弾のうまい出し方。まず相手と反対のラインにいく。そしてもとのラインに戻りながら下にタメ、戻ったと同時に出すと効果的。



JOE HIGASHI

ジョー・ヒガシ(東丈)

主人公3人組のひとり。タイの格闘技ムエタイの若きチャンピオン。自称"嵐を呼ぶ男"だそうだが、たしかに、その脳天気で破天荒な性格は、まわりの人間にとっては台風のように感じるだろう。



パーソナル・データ

●格闘スタイル：ムエタイ
●生年月日：1972.3.29(22歳)
●出身地：日本
●血液型：ＡＢ型
●身長：180cm　●体重：72kg
●趣味：喧嘩
●好きな食べ物：ワニのから揚げ
●得意スポーツ：格闘技全般
●大切なもの：はちまき
●好きな音楽：ド演歌
●嫌いなもの：学校

キャラクターチェック!!

パワー	★★★★
スピード	★★★
操作性	★★★★

ライン攻撃　避け攻撃

■ライン移動攻撃

ボタンを連打して、爆烈拳をつなげよう。

跳びひじ打ち

▲跳んで肘打ち(そのまま)。

これも同じで、ボタンは連打しておこう。

ジャンプストレート

▲跳んでストレート(笑)。

基本はこっち。ライン移動はキックが中心。

跳びひざ蹴り

▲跳んでひざ蹴り(また)。

使うときは、軌道の低い弱を利用しよう。

跳び蹴り

▲跳んで蹴り(こればっか)。

■ライン飛ばし攻撃

ニールキック

手前ラインのときはこちら。地上戦での主要武器だ。

▲キャンセルに使え。

フライングニールキック

奥ラインのときはこれ。ちょっとリーチが短い。

▲これもキャンセルだ。

■避け攻撃

スウェーキック

スキがデカくなったが、相変わらず対空技になる。

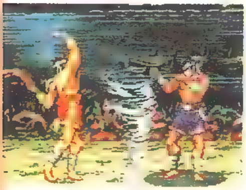
▲早めに出すのだ。

東丈 必殺技のすべて

ハリケーンアッパー

←↙↓↘→＋
YまたはX

出かかりは遅くなったが、技のあとのスキは小さくなった。連射して牽制にも使えるし、連続技に組み込むことも可能だ。



◀相変わらず多用することになるはずだ。

タイガーキック

↓↘→↗＋
BまたはA

対空技にうってつけだが、前にくらべて落下時のスキが大きくなっているのがツライ。スカされたらボコボコにされるぞ。

◀それでも対空技といえば、これだよねえ。

スラッシュキック

↙↗＋
BまたはA

遠距離からだと奇襲攻撃として使えるのだが、至近距離で出すと反撃をくらいやすい。乱用は控えておこう。

◀技の出るスピードは、だいぶ速くなっている。

爆裂拳

YまたはX連打

パンチボタンを連打するだけでいいので、弱も強も連続技にもっていきやすい。強だと最後にアッパーが出る。

◀うまく使えば6、7段攻撃になるぞ。

特殊技 レッグスルー

→＋Y

一般的な投げ技。もともとそんなに接近戦をするキャラではないので、使わないはず。

◀ごく一般的な投げ技。趣味で使うか。

特殊技 ひざ地獄

→＋A

つかみ技の一種。相手を抱え込んで、腹にひざ蹴りを連続で入れる。このほうが使える。

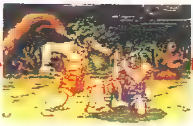
◀フィニッシュに使うと屈辱感を与える。

超必殺技 スクリューアッパー

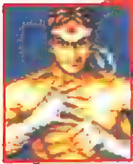
→←↙↓↘＋BX同時押し

ドでかい竜巻。途中で攻撃を受けても、とりあえず技は出切るようになったが、相手の近くで出さないとツライ。

▲前にくらべてスキが小さくなっている。



▲ここまで出れば、攻撃を受けても大丈夫。

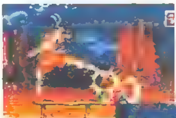


JOE HIGASHI VS. バトルテクニック

VS. テリー・ボガード

どのキャラが相手でも、ハリケーンアッパーでジャンプさせスライディングで落とすパターンが基本。テリーとは間合いを注意して闘え。

対2P 爆烈拳は連続技に!!



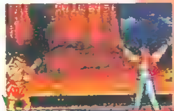
◀飛び込み弱キックがうまく当たったら……。

▶着地後すぐに爆烈拳を入れてやろう。

◀爆烈拳の最中に投げをくらってしまうのだ。

対2P バーンナックルはバンザイ時をねらえ!

バーンナックル最大の弱点、バンザイ時に攻めろ！



◀強烈なスライディングで攻めると、いっそう効果的。

東丈 VS. アンディ・ボガード

飛び込むとまちがいなく昇龍弾が待っているので、遠い間合いからハリケーンアッパーとスライディングで攻めたほうがいいだろう。

対CPU ジャンプも昇龍弾もパンチ攻め

しゃがみ弱キックを近くで出していて、ジャンプか昇龍弾を出してきたらチャンスだ。

◀ジャンプはくぐって待ち、弱パンチを連打する。

▶昇龍弾は落ちるのを待って、やはり弱パンチ連打だ。

対2P タイガーキックで昇龍弾に勝つ!!

昇龍弾とタイガーキックが同時に出たら、タイガーキックが勝つ。相打ちも多いが。

◀こちらが先に出したときは、まちがいなく負ける。

▶あとからカウンターぎみに出れば丈の勝ちだ。

東丈 VS. 東丈

まったくやりにくい同キャラ対戦。基本パターンのほかに、飛び込みからの連続技や、起き上がりのタイガーキックなど、技の使い方が試される。

対CPU タイガーキックをささえ!!

▶立ち強キックを当たらないように出すと……。

▶これを立ち強キックで落とす。この繰り返しで勝ち。

対2P 相手の動きをよく見て行動する

ハリケーンアッパーの打ち合いになったら、先読みして飛び込もう。スラッシュキックを出してきたら、見てからでも間に合うからスライディングを出せ。

東丈 VS. キム・カッファン

スライディングを多用することになるだろう。基本は防御した直後にスライディング。あとは防御してスラッシュキックか。攻めより守り重視だ。

対CPU 立ち弱パンチで飛燕斬をささえ!!

近くで立ち弱パンチを出すと飛燕斬を出してくる。それをスカして弱パンチを連打せよ！

▶とにかく爆烈拳は使える技だ。徹底的に多用しよう。

対2P 半月斬は弱攻撃でとまるぞ

半月斬はパンチ、キックどちらの弱攻撃でも簡単にとめることができるのだ。

◀これは弱パンチ。タイミングには注意しよう。

▶これは弱キック。もちろん防御でもいいのだが。

東丈 VS. ビッグ・ベア

遠距離攻撃の得意な丈が、接近戦の得意なベアにわざわざ近づいて闘う必然性はまったくない。ハリケーンアッパーの連続でも勝てる。

対2P ジャイアントボムにはタイガーキックで

くらってしまいそうに思いがちだが、タイガーキックは上昇中無敵だということを忘れてませんか？　ためしにスライディングを使うとよくて相打ちだぞ。

対2P 空振りすると投げられるぞ

もしもタイガーキックが空振りして、ベアの目の前に下りてしまうと投げ技地獄だぞ。

◀無敵時間もあるので、非常に使える技だが……。

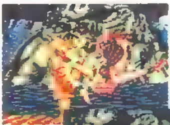
▶こうなってしまってはどうしようもない。南無。

東丈 VS. 不知火舞

花蝶扇はスライディングでかわせるが、近づいてからどう闘うのかが大きなポイント。先読みして飛び込み攻撃を仕掛けるほうとどちらを選ぶか？

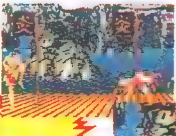
対2P ムササビの舞はムリに落とすな!!

タイミングがシビアなので、無理をせずに防御せよ！



◀きっちり防御したらすぐにスライディングだ。

対2P 超必殺忍蜂はよーくひきつけて



◀あわてずに、ギリギリまでひきつけて……。

◀弱タイガーキックで迎撃することができるのだ。

VS. 山田十平衛

投げ技の豊富な十平衛に近づくのは無謀に近い。間合いには気をつけよう。ライン移動はキックにしないとスライディングが待ってるぞ。

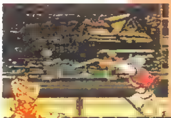
対2P センベイはスライディングで

◀センベイの嵐から抜けるためには……。

◀抜けたあとの間合いが少々気になるのだが……。

対2P ダッシュがきたらしゃがんでキック!!

ダッシュ二本背負いがきたらしゃがみ弱キックで返せ！



◀とりあえず、出足を止めることが先決なのだ。

▶ジャンプならスライディングだ。

東丈 VS. チン・シンザン

ハリケーンアッパーの連打は、大太鼓腹打ちがくるので注意。スライディングも、下に強い飛び蹴りがあるのでそう簡単には出せない。

対CPU 起き上がりにタイガーキック!!

起き上がりにタイガーキックを重ねておくと、なにかしようとして勝手に当たってくれるぞ。

◀対2P時には使用できない、完全なハメ技だ。

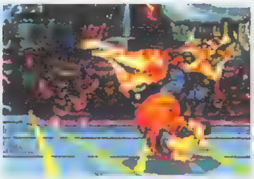
▶勝手にやられてくれるなんて、本当に楽な技だ。

対2P 大太鼓腹打ちは足技でOK!

大太鼓腹打ちがきたら、立ちの強または弱キックかスライディングで返すことができるぞ。

◀弱大太鼓は防御してスラッシュキックを出すと……。

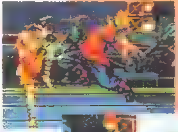
東丈 VS. ダック・キング



広い間合いで攻めるのが基本。バックステップを多用しよう。ダックのゲージが赤いときにスライディングをすると、超必殺技を出されるぞ。

対2P ダンシングダイブは待って投げ!!

ダンシングダイブがきたら防御して、弱パンチか投げだ。

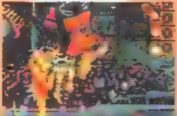


◀そのときの状態によって、パンチか投げか考えろ。

▶きっちり防御しておくことが大事。

対2P ブレイクストームはガードにスラッシュキック!

あくまでも地上戦での問題。飛んだときは問題外だ。



◀スラッシュキックは弱で出すようにしよう。

東丈 VS. タン・フー・ルー

ハリケーンアッパーで飛ばしてライン飛ばし攻撃かタイガーキックで落とす、のパターンが基本。スライディングは要所で使うことになる。

対2P 爆烈拳でじいさんタジタジ!!

タイミングが合えば、箭疾歩は爆烈拳でもきっちり止めることができるぞ。

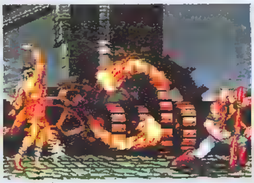
◀飛び込んでくる技なので、止められると最高だぜ!

対2P 旋風剛拳はスライディングで落ちるぞ!!

タイガーキックでもいいのだが、やはり丈の基本はスライディングだろう。

▶浮かんでいる技なのにスライディングでかわせるぞ。

東丈 VS. ビリー・カーン



間合いの広いビリーと闘うのはなかなかつらい。ハリケーンアッパーは連打すると、飛び込まれるおそれがあるので、計算して使おう。

対CPU ハゲナッパーからタイガーキックへ

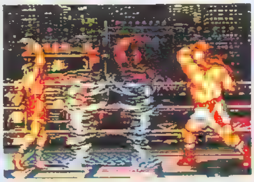
◀ハリケーンアッパーを連打すると……。

◀強襲飛翔棍もタイガーキックで落とすことができる。

対2P 三節棍中段打ちはスライディングで!!

間合いの広い三節棍中段打ち。くらっても防御できても、その直後にスライディングを入れることが可能だ。できれば防御のほうがいいに決まってるが……。

東丈 VS. アクセル・ホーク



広い間合いをつねにキープしよう。踏み込まれた時点で、ある程度負けを覚悟しておいたほうがいいくらい、アクセルは接近戦に強いのだ。

対CPU とにかくライン飛ばし攻撃!!

近づいたらライン飛ばし。起き上がりにもライン飛ばしだ。

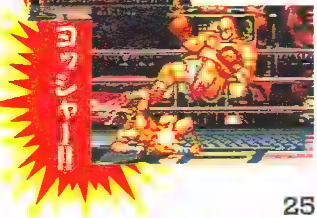
◀極力接近戦は避けたいのだが、いざというときは…。

▶連続でくらってくれるので助かる。

対2P アクセルラッシュはスライディングで!!

これさえ知っていれば、そんなに怖い技ではなくなるはず。

◀スーッと前にきたところにガチッと当ててやるのだ。



VS. ローレンス・ブラッド

ハリケーンアッパーの連打は、ブラッディカッターがくるのであまり好ましくない。遠い間合いをキープして、つねに先のことを考えておこう。

対CPU 超ハメ技! ライン飛ばしの嵐!!

あまりにもひどいので紹介するのをやめようかと思ったが、面白いので載せてしまう。初めから最後までライン飛ばし攻撃しかしない、ただそれだけだ。

▶起き上がりに重ねておけば、もっと簡単。

対2P 防御してスライディング

ブラッディスピンは防御後にスライディングで返せるのだ。

◀飛んでくるのが見えたら、すぐに防御しよう。

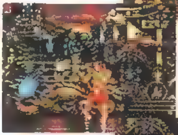
▶止まったらスライディングだ。

東丈 VS. ギース・ハワード

あまり得意でない接近戦に持ち込まなければ、ギースに勝つことはむずかしいだろう。へたに攻撃すると、必ず当て身投げをくらうので注意。

対CPU 疾風拳は強キックからスライディングで

▶中間の間合いで立ち弱パンチを出すと……。



◀疾風拳を出してくることがある。

▶着地際に強キック、落ちたらスライディングを出せ。

対2P 強足払いは要注意!!

非常に強力な通常技、強足払い。対抗するには弱足払いからライン飛ばし攻撃しかない。

◀確実な対処法ではないのが悲しいところだ。

▶何度も挑戦して、体で覚えるしかなさそうだ。

東丈 VS. ヴォルフガング・クラウザー

思ったより基本パターンが通用するのだ。下段ブリッツボールですらスライディングで抜けられるのがおいしい。広い間合いを心がけよう。

対2P カイザーウェーブは弱タイガーで抜けろ!

スライディングでも抜けられないカイザーウェーブに対処するには、ライン移動しかないと考えがち。ところが、弱タイガーキックは抜けるのだ!

対2P 基本はつねに避け攻撃!!

ある程度自信がついたら、こんな攻略法もあるのだ。

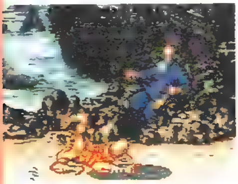
◀ブリッツボールも避け攻撃でかわすことができる。

▶レッグトマホークでさえかわすことができるのだ。

J これが丈の実戦的通常技だ!!

スライディング

本編で紹介してきたとおり、対空技や連続技にと、実にさまざまな使い方ができるのだ。



◀これを使いこなしてこそ本物の丈使いだ。

立ち強キック

対空技として、また突進系の技を止めるのに重宝する、非常に利用価値の高い技だ。

◀避け攻撃より使い勝手はいいかもしれない。

立ち弱パンチ

遠距離、近距離とも連続で入りやすく、さらにスライディングにつながるすばらしい技。

◀簡単に気絶させることができるのも魅力。

しゃがみ弱パンチ

立ち弱パンチと威力、使用法はほとんど同じ。もちろんスライディングにもつながる。

◀状況によって、立ちと使いわけよう。

ジャンプ弱キック

飛び込み攻撃のメイン技。同キャラの丈や十平衛のスライディングをつぶすこともできる。

◀同キャラで使われるとちょっとくやしい。

ライン飛ばし

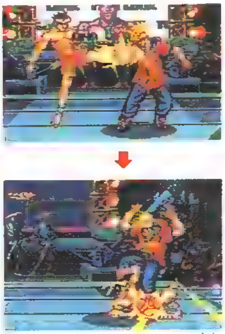
とくに奥ラインのフライングニールキック。スキなし、連発可能、対空技にといいことずくめ。

◀浮かんでいるので足払いにも対処できる。

J スラッシュキックから投げだ

テリーのバーンナックルと同じ使い方をしよう。スラッシュキックをくらって、吹っ飛んで防御している相手に近づいて投げるのだ。

▲たいてい防御しているので、簡単に決まるぞ。



▲2回めは、1歩進んで強足払いをかけると効果的。

J 爆烈拳の判定はすごい

爆烈拳の連射中は、手の判定が異常に強い。飛び込み攻撃以外(飛び道具、超必殺技は除く)にはほぼ負けないのだ。ただし足もとが弱点だが……。

なんでもこい

◀なんとキムの鳳凰脚も止められるぞ。

▲強の場合は、最後のアッパーが対空技になるのだ。

KIM KAPHWAN

キム・カッファン

足技を主体とした韓国の格闘技、テコンドーの使い手。正義を愛し、悪を憎む超熱血青年。テコンドーこそが最強と信じ、その素晴らしさを世界に伝えるため、闘いに身を投じている。

パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：テコンドー
- ●生年月日：1964.12.21.（29歳）
- ●出身地：韓国
- ●血液型：Ａ型
- ●身長：176cm
- ●体重：78kg
- ●趣味：カラオケ
- ●好きな食べ物：焼き肉
- ●得意スポーツ：体操
- ●大切なもの：２人の息子
- ●好きな音楽：ムード歌謡曲
- ●嫌いなもの：悪

キャラクターチェック!!

パワー	★★★★
スピード	★★★★
操作性	★★★★★

ライン攻撃

■ライン移動攻撃

カッファン蹴り

キムのライン移動攻撃はパンチ、キックともに蹴り技になっている。パンチでの攻撃のほうが、打点が低いのだ。

▲テコンドーの使い手だけあり、ライン移動攻撃も蹴り技が主体だ。

■ライン飛ばし攻撃

龍殺脚

相手を回し蹴りで、反対側のラインへ蹴り飛ばす攻撃。技のリーチ、攻撃判定が大きく、ＳＦＣ版はボタンひとつで出すことができるので、どんどん使っていこう。

◀通常技より、攻撃判定がとても大きいのだ。

避け攻撃

■避け攻撃

ヨプチャギ

出した瞬間、上半身が無敵となる特殊な技。しかし、技の出るまでが遅く、リーチも短いので、ほかに強力な対空技を持つキムには使えない。

◀ガード状態でないと、出すことができないのだ。

キム・カッファン　必殺技のすべて!!

半月斬

↓↙←＋
Bまたは A

キムの攻撃の要となる必殺技。前に移動しながら浴びせ蹴りを放ち、相手にダメージをあたえる。弱半月斬は移動距離が少ないが、ガードされてもスキがまったくない。強半月斬はその逆だ。基本は、しゃがみ小パンチか大パンチにキャンセルをかけて半月斬を出し、相手の体力をケズっていこう。

▶弱半月斬をメインに使っていこう。

飛燕斬

↓ため↑＋Bまたは A

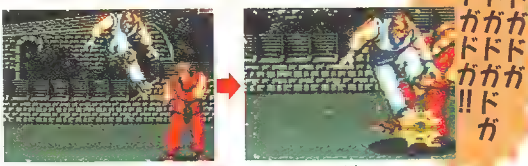
技の出る瞬間が、一瞬無敵になる必殺技。キム最強の対空技だが、ため時間が必要だ。

▲相手がジャンプしたら……。

飛翔脚

ジャンプ中に↓＋Bまたは A

ジャンプ中から相手めがけて飛んでいき、そのまま何発も踏みつける強力な必殺技だ。

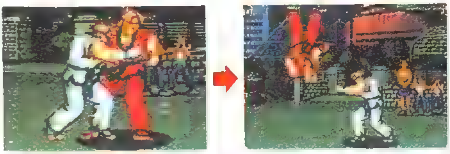


▲相手の飛び道具に、飛翔脚でカウンターを狙おう。

特殊技　殺脚投げ

→＋X

相手を遠くに放り投げる、ごく普通の投げ技。間合いは広い。



超必殺技　鳳凰脚

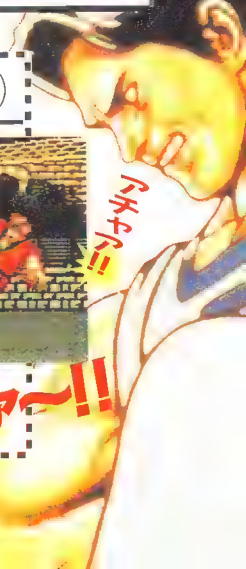
↓↙←↙→＋BA同時押し

前作との変更点は、技の出かかりのヒザにも攻撃判定がついたことだ。たとえ相手に防御されても、体力をケズれるぞ!!

▲この状態なら攻撃準備は完了だ!!

▲くらった相手は、死あるのみ!!

▶これは、もう病みつきだ!!



キム・カッファン VS. テリー・ボガード

テリーに対してヘタに飛び込むと、ライジングタックルやクラックシュートの餌食になる。パワーウェーブで押されても、飛び込むのは危険。

対CPU ライン飛ばし攻撃が有効だ

CPUは転ばしたあとに、起き上がりに重なるようライン飛ばし攻撃をするだけで倒せる。

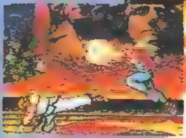
▶まず、足払いや投げ技で、転ばせよう。

◀あとは、ライン飛ばしの繰り返しだ。

対2P 飛翔脚&しゃがみ強キックがポイント

テリーのパワーウェーブは飛翔脚で対処し、バーンナックルはしゃがみ強キックで返そう。

▶近い距離の飛び道具なら、飛翔脚で楽勝!!



キム・カッファン VS. アンディ・ボガード

アンディも強力な対空必殺技である昇龍弾があるので、ヘタに飛び込むのは危険だ。ライン移動攻撃からでも、返されることがあるので注意!!

対CPU しゃがみ弱パンチで飛ばせよう

近距離でしゃがみ弱パンチを出すと、アンディはジャンプしてくるので飛燕斬で落とそう。

◀まずは、しゃがみ弱パンチで牽制しよう。

▶アンディがジャンプしたら、飛燕斬で落とせ。

対2P 昇龍弾は連続技への大チャンス!!

昇龍弾は外したときのスキが大きいので、連続技をキメやすい。昇龍弾の着地を狙おう。

◀しゃがみ強キックからキャンセル半月斬への連続技をキメろ!!

キム・カッファン VS. 東丈

やはり、強力な対空技であるタイガーキックがあるため、ヘタに飛び込むのは危険。ハリケーンアッパーで押されても、飛び込むのはヤメよう。

対CPU 飛び道具は飛翔脚で!!

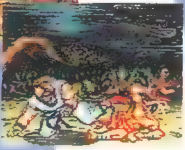
ハリケーンアッパーは、飛翔脚でカウンター攻撃を狙おう。

▲CPUの丈は、ハリケーンアッパーを連射するので、飛翔脚が入りやすい。

対2P スライディングを止めろ!!

丈のスライディングはイヤな攻撃だが、しゃがみ強パンチで止めることが可能だ。

◀スライディングは、イヤな攻撃だが……。



▶キムに、そんな攻撃は効かないのだ!!

キム・カッファン VS. キム・カッファン

キムだけにいえることではないが、同キャラでの対戦は非常に闘いにくい。いかに、自分のペースで闘うかが勝利へのポイントなのだ!!

対CPU 立ち強パンチを当てまくろう

CPUの近くで、立ち強パンチを出すだけで倒せる。半月斬も止められるので有効だ!!

◀キムの立ち強パンチは、蹴り技なのだ。

▶これなら半月斬も楽勝で返せるぞ!!

対2P 半月斬のスキを見逃すな!!

強で出した半月斬はスキが大きいので、ガードしたあとでも反撃することが可能だ。

◀相手の強半月斬をガードしたら……。

▶相手が動けないうちに、反撃しよう。

キム・カッファン VS. ビッグ・ベア

ベアは動きが遅いキャラで、強力な対空技もないのでそんなに苦労はしない。キャンセルからの半月斬を多用して、ガンガン押しまくろう。

対CPU 飛翔脚で体力を奪うのだ

遠距離から飛翔脚で、ベアの前に着地する。また、飛翔脚を出せば攻撃がキマるのだ。

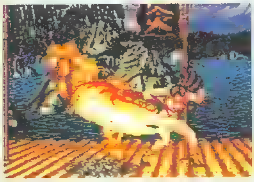
◀ベアの前に着地したら、すぐに飛翔脚を出すのがポイントだ。

対2P ジャイアントボムは、飛燕斬で返せ!!

ベアのジャイアントボムは出るまでが遅いので、飛燕斬でラクラク返すことができる。

▶飛燕斬なら、確実にベアの技を返せるぞ。

キム・カッファン VS. 不知火舞



CPUの舞はあまり使わないが、龍炎舞は強力な必殺技だ。技の出かかりが無敵なので、対空技として使われるとヘタに飛び込めないぞ!!

対CPU 半月斬で固めまくり!!

CPUの舞は飛び込み攻撃に弱いので、ジャンプ攻撃から連続技を狙いにいこう。

▶飛び込みからしゃがみ弱キックを入れて……。

◀しゃがみ強パンチから半月斬だ。

対2P 花蝶扇はこの技でかわせ

花蝶扇はパワーウェーブと違って下に当たり判定がないため、しゃがみ強パンチで避けられる。

◀花蝶扇は、しゃがみ強パンチで避けられる。

▶しゃがみ強キックでも、避けることが可能だ。

KIM KAPHWAN VS. バトルテクニック

VS. 山田十平衛

CPUの十平衛は、投げ技に強力なものが多い。ちょっとでもスキを見せると投げにくるので、危ないと思ったらライン移動で逃げよう。

対CPU ジャンプ弱キックから連続技だ

十平衛には強力な対空技がないので、ジャンプ弱キックから連続技を狙いにいこう。

▶十平衛がセンベイを投げたら飛び込もう。

◀ライン移動攻撃からでもOKなのだ!!

対2P センベイを避けられる技

舞の花蝶扇と同じく、センベイ手裏剣もしゃがみ強キック＆パンチで避けられるぞ。

◀避け攻撃を使うより、この技のほうが簡単。

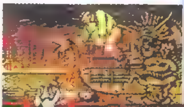
▶しゃがみ強パンチは、スキがないので安全。

キム・カッファン VS. チン・シンザン

やはり、メインとなる攻撃は半月斬だ。飛び道具を連発してくるなら、飛翔脚。チンには無敵時間のある必殺技がないのでガンガン攻めよう。

対CPU 立ち弱パンチでジャンプさせろ

遠距離から立ち弱パンチを出すと、チンは飛び込んでくるので、立ち強パンチで落とそう。



▼キムの立ち強パンチは、強力な対空技だ。

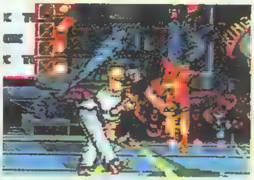
対2P 大太鼓腹打ちには半月斬だ

チンの必殺技である大太鼓腹打ちは、ガードしたあとに半月斬で攻撃することが可能だ!!

▶大太鼓腹打ちは素直にガードしよう。

◀ガードしたら、すぐに半月斬で反撃。

キム・カッファン VS. ダック・キング



ダックは素早い動きと、多彩な連続技を持っているので注意が必要だ。ダックとは、接近戦より遠距離で闘うほうがキムにとって有利だ。

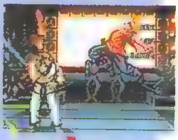
対CPU 立ち弱パンチでさそうのがポイント

近距離から立ち弱パンチで牽制すると、ダックはジャンプ攻撃かダンシングダイブをする。

◀ダックがジャンプしたら、立ち強パンチ!!

対2P ダンシングダイブに連続技をキメろ

ダックのダンシングダイブは、ガードしたあとのスキが大きいので連続技を入れてあげよう。



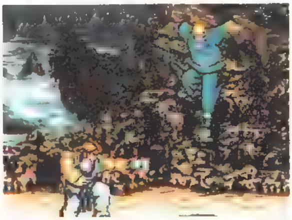
◀基本は、しゃがみ強パンチからキャンセル半月斬への連続技だ!!

キム・カッファン VS. タン・フー・ルー

タンは体が小さいため連続技が入りにくい。手数より、攻撃力の高い連続技で攻めよう。タンの足払いは、見ためよりリーチが長いので注意!!

対CPU しゃがみ弱パンチで飛ばせ

タンもしゃがみ弱パンチに反応してジャンプしてくる。



▲タンがジャンプしてきたら、飛燕斬か立ち強パンチで落とそう。

対2P 超必殺技はこの技で反撃

タンの超必殺技である旋風剛拳は、下に攻撃判定がないので、しゃがみ強パンチで返せるぞ!!

▶タンの旋風剛拳は、見かけ倒しだ。

キム・カッファン VS. ビリー・カーン

ビリーは棒を使ったリーチの長い攻撃が多いので、近づくまでが勝負だ。ビリーのスキをついて、半月斬か飛翔脚で一気に間合いをつめよう。

対CPU ライン飛ばし攻撃で突破口を開け

CPUのビリーは、待っていると近づいてくるので、そこをライン攻撃で転ばせよう。

◀ビリーが近づくまで、じっと待って……。

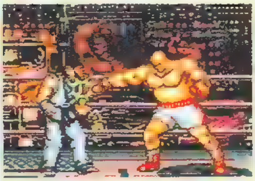
▶ライン飛ばし攻撃をキメてやろう。

対CPU ビリーの起き上がりが連続技のチャンス

CPUのビリーは起き上がりのガードが甘い。そこを利用して、連続技を狙いにいこう。

▶起き上がりに、しゃがみ弱パンチからの連続技を、たたき込もう。

キム・カッファン VS. アクセル・ホーク



アクセルで注意したいのが、リーチの長い技とすさまじい攻撃力だ。遠距離での半月斬はカウンターが怖いので、飛翔脚をメインに使おう。

対CPU トルネードアッパーは飛翔脚が有効

飛び道具であるトルネードアッパーは、飛翔脚で返そう。

◀トルネードアッパーは、飛翔脚でカウンターを狙う絶好のチャンス!!

対CPU 立ち強キックがとにかく強い!!

CPUのアクセルは、立ち強キックだけで倒せる。立ち強キックは、アクセルにギリギリ攻撃が当たるところで出そう。

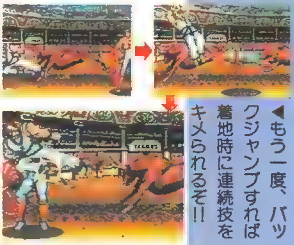
KIM

VS.ローレンス・ブラッド

ローレンスはリーチの長い攻撃に注意していればOK。ローレンスは無敵時間のある必殺技を持たないので、半月斬でたくみに攻め込もう。

対CPU ジャンプ強キックでブラッディスピンをさそえ

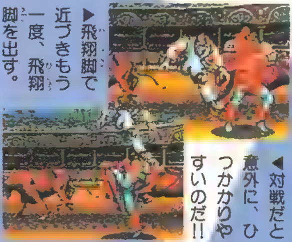
バックジャンプしながら強キックを出すと、ローレンスはブラッディスピンで反撃する。



◀もう一度、バックジャンプすれば着地時に連続技をキメられるぞ!!

対2P 連続飛翔脚で押しまくれ

遠距離から飛翔脚でローレンスの前に着地して、すぐに飛翔脚を出すと攻撃が入りやすい。



▶飛翔脚で近づきもう一度、飛翔脚を出す。

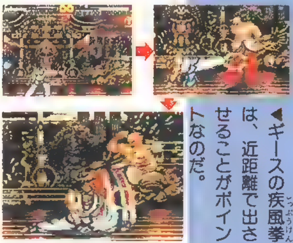
◀対戦だと意外に、ひっかかりやすいのだ!!

キム・カッファン VS.ギース・ハワード

ギースはキムの必殺技をすべて、当て身投げで返せるので強敵。飛び道具で押されるとツライので、打点の低いライン移動から連続技で狙え。

対CPU 立ち弱パンチで反応させよう

近距離で立ち弱パンチを出すと、疾風拳で反撃するので下りぎわを連続技で攻撃しよう。



◀ギースの疾風拳は、近距離で出させることがポイントなのだ。

対2P 烈風拳は飛翔脚でカウンター

近距離で出した烈風拳なら、飛翔脚でのカウンターが可能。

▲遠距離での烈風拳はキビシイが、近距離なら飛翔脚で簡単に返せるぞ!!

キム・カッファン VS.ヴォルフガング・クラウザー

クラウザーに正面から闘うとブリッツボールがツライので、ライン移動攻撃を利用して攻めよう。半月斬への連続技を基本に攻撃していこう。

対CPU ライン移動攻撃から連続技だ!!

クラウザーは、ライン移動攻撃からしゃがみ弱パンチ→強パンチ→半月斬がキメやすい。

▶ライン移動攻撃から、連続技がよくキマる。

対CPU 転がりからの投げも有効

反対側のラインからクラウザーの前に転がると、何もしないので投げられるぞ!!

▶反対側のラインから転がってくると……。

◀クラウザーを簡単に投げることができる。

K キムの強力な通常技を見逃すな!!

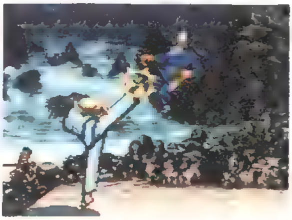
破壊力バツグンのネリチャギ

キムの通常技のなかで、最も破壊力を持つのがネリチャギだ。接近での立ち強キックでしか出せないが、キャンセルさせて半月斬や鳳凰脚が入るので強力だ。

◀この技は２段技になっているので強力だ!!

強力な対空技 パンデ・ドリャチャギ

上に向かって足を突き出す２段蹴り。技の出るスピードが速いので、かなり対空技として使えるのだ。対空技に使うときは、少し引き付けて出し、１発めが当たるようにしよう。



連続技の友!? しゃがみ蹴り

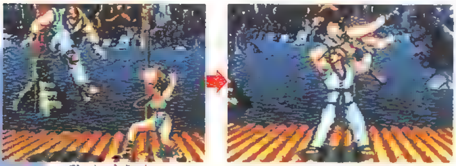
一見、足払いに見えるが、実はしゃがみ強パンチで出す技なので、相手を転ばすことはできない。しかし、そのおかげでキャンセルから必殺技を出せば、相手に連続で技を入れることが可能なのでとても強力だ。

▶しゃがみ強パンチは利用価値が高いのだ!!

K 飛翔脚は当てるだけじゃない

相手の目の前に下りる

飛翔脚には意外な使いかたがある。まず、遠距離から飛翔脚を出し、相手の目の前に着地する。着地したらすぐに相手を投げる。奇襲に使おう。



連続飛翔脚がポイント

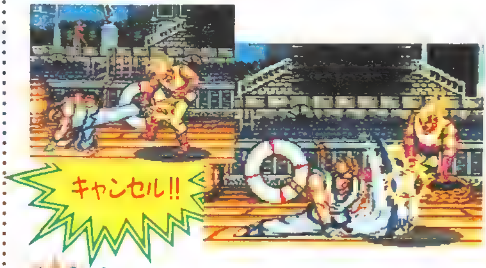
さっきの技を応用したのがコレ。同じく飛翔脚で相手の目の前に着地する。相手が足払いなどで反撃するところを、飛翔脚を出してカウンターだ。

▼着地後に、すぐ飛翔脚を出して相手の足払いにカウンターだ。

K 半月斬はケズりに最適

これが攻めの基本パターン

キムの攻撃の主体は、半月斬を使うことだ。しゃがみ弱キック＆パンチかしゃがみ強パンチに、キャンセルをかけて半月斬を出して攻めよう。



半月斬の後をどうするか？

半月斬への連続技を繰り返すだけで、相手を反撃する間もなく固められる。しかし、無敵時間のある必殺技を持つ相手に多用すると危険だ。

BIG BEAR
ビッグ・ベア

タッグパートナーが八百長試合をしたことで、プロレスを引退、酒場の用心棒に。ギースに雇われ、悪役レスラー「雷電」として暴れるが、ギースが敗れたため、正統派レスラーにカムバックした。

パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：レスリング
- ●生年月日：生年不明、3月3日（35歳前後？）
- ●出身地：オーストラリア
- ●血液型：O型
- ●身長：202cm　体重：210kg
- ●趣味：遊園地巡り・絶叫マシーンに乗ること
- ●好きな食べ物：オージービーフのステーキ
- ●得意スポーツ：アメフト
- ●大切なもの：覆面コレクション
- ●好きな音楽：カントリーロック
- ●嫌いなもの：コアラ

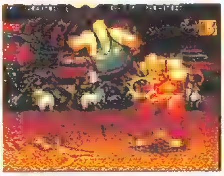
キャラクターチェック!!

パワー	★★★★★
スピード	★★
操作性	★★

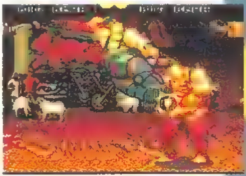
ライン攻撃

■ライン移動攻撃　フライングドロップキック

投げの間合いの広いベアは、ライン移動攻撃を使って吸い込みたいところだ。使い方としては、自分からライン移動攻撃して敵が、①防御したらベアボンバー、②くらったらそのまま投げる。または敵がライン攻撃してきたら、防御してベアボンバー、がある。また、ライン移動は速い弱で。



◀210kgの巨体が宙に浮いたああっ!!



マットに平行だぜ!!

■ライン飛ばし攻撃　アウトステップキック

新日本プロレス、蝶野正洋の「ヤクザキック」のようだ。蝶野ファンは「オラァ!!」とか言いながら蹴るとソレらしくていいぞ。出が遅いため、対空にはあまりオススメしない。

◀見た目からして破壊力がある、殺人キック。

避け攻撃

■避け攻撃　ベアクロー

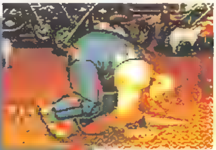
技が出るまで遅いが、リーチがあり、対空にはこれが最適。中・近距離でジャイアントボムと併用すると効果的。ピシピシ出していこう

◀飛び込みにひきつけて出す「熊の爪」。ザクッと。

ビッグ・ベア、必殺技のすべて!!

ジャイアントボム

↙にタメ
→＋YまたはX



▲「レディ～」の号令と共に構えるまでは完全に無敵。

◀構えてからも足元以外は当たり判定がない。

ベアボンバー

→←↓↑
＋X

▶間合いの広い投げ技。ガンガン吸い込むべし!!

投げっぱなしパワーボム

スーパードロップキック

Aを一定時間以上押して離す

Aボタンを5秒以上押し続けるとたまり、40秒で最強に。最大で相手の体力を7割近く奪う。タメの段階により、蹴るまでのスキと射程が長くなる。

特殊技

特殊技の数では全キャラ中一番。5つのどれもが強力で、まさにスープレックスの鬼。

▲投げ終わった後、ジャンプですぐ間合いをつめよう。

バックドロップ

←＋X

◀背後からホールドし、後方へ「へそ」で投げる。

パワーボム

Y＋X

◀相手を抱え上げ、後頭部から叩きつける。

ネックハンギング

→＋A

◀頸動脈を両手でつかんで持ち上げ、落とす。

ラリアットドロップ

↘＋X

◀ラリアットで首を刈りながら落とす。

超必殺技 ファイヤーブレス

→↘↓↙→＋BX同時押し

両腕を喉元で交差させた後、口から巨大な炎を吹き出す。一定時間で消えるが、相手の飛び道具には相殺されない。

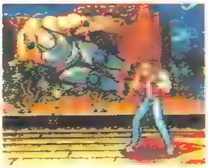
▲静かに息を吐き出し、呼吸を整える。

▲思いきり吸い込みながら両腕を喉元で交差。

VS. テリー・ボガード

ベアの強力な必殺技、ジャイアントボムは出始めならパワーウェーブをすり抜けられる。先読みして接近戦に持ち込もう!!

対CPU バーンナックルをひたすら待て



◀強キックなどで攻撃しつつ、バーンナックルをひたすら待つ。

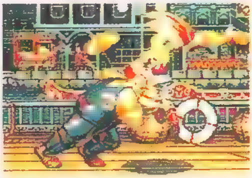
▶バーンナックルを防御し、深く入ったらすぐに投げ、で勝てる。

対2P パワーウェーブにスーパードロップキック

◀スタート直後からAボタンでタメ、強キックで攻撃しながら待つ。

▶敵が遠くでパワーウェーブを出したらAを離してスーパーキック。

ビッグ・ベア VS. アンディ・ボガード



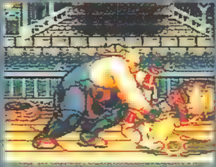
基本的に対テリー同様、ジャイアントボムは昇龍弾に返される。しかも昇龍弾はコマンド入力なので、あまりタックルを使わんほうがいいぞ。

対2P 飛翔拳はレディ〜でよけろ

ジャイアントボムをメインに攻撃。飛翔拳を先読みしてジャイアントボムで撃破したい。

対CPU ラインか避けで逃げよ

◀空破弾と斬影拳は、ライン移動か避け攻撃で逃げる。



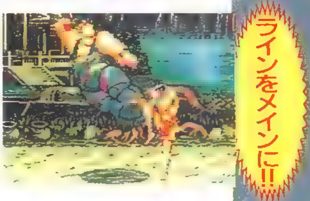
▶敵が間合いに入ったら、吸い込んで投げる、このパターンで楽勝。

ビッグ・ベア VS. 東丈

丈の場合もテリーやアンディ同様、タイガーキックでジャイアントボムを迎撃される。間合いをなんとか詰めていって投げ、の基本戦法を守れ。

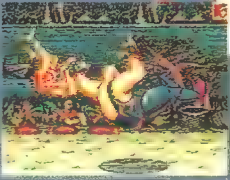
対CPU ジャンプ攻撃に強キックはダメ

ジャンプ攻撃と強キックを出すと、たいがいタイガーキックを出してくるので、この2つを封印し、ライン攻撃を多用しながら細かく攻撃する。



対2P スキあらば強引に投げろ

▶ハリケーンアッパーとスライディングの組み合わせが多い。



◀ライン移動で様子を見ながらスキをつき、投げ。

ビッグ・ベア VS. キム・カッファン

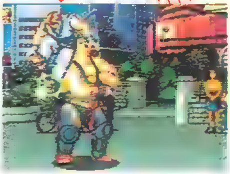
キムの強半月斬を防御すると、スキができるので強パンチを叩きこむ。飛燕斬の直後もスキがあるので投げか、強キックでブッ飛ばせ!!

対2P 必殺技攻略

◀半月斬の出始めは、強キックで返せる。先読みして蹴散らせ!!

▶飛翔脚は避け攻撃でかわすことができる。誘ってベアクローだ!!

対CPU ベアボンバーは飛翔脚に注意



▶ジャイアントボムは、飛翔脚をくらうことがある。

ビッグ・ベア VS. ビッグ・ベア

とにかくジャイアントボムにつきる。タックルの激突は、「後に出したほうが勝つ」という法則を忘れずに突進しよう。相手の突進を待つのも手だ。

対2P ラインからタックルを誘え

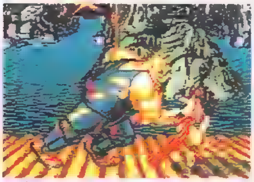
◀ライン飛ばし攻撃を中心に、ジャイアントボムを待つ。

▶敵がジャイアントボムを出したら、避け攻撃か、ボンバー返しだ!!

対2P ファイヤーブレスはライン返し

敵がスキのデカイ、ファイヤーブレスの体勢に入ったら、炎が出る前にライン移動し、再びライン攻撃で倒せ。

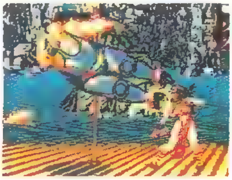
ビッグ・ベア VS. 不知火舞



舞との闘いにおいて飛び込むときは、弱でいく。強で飛び込むと空中投げが待っているぞ。ジャイアントボムはしゃがみキックに負けちまうぞ。

対2P 花蝶扇はこうかわせ

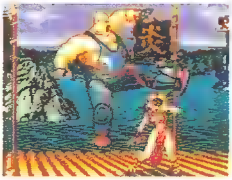
弱花蝶扇は、避け攻撃か、ライン移動で。弱花蝶扇は、自分と相手の間合いが広ければ強キックで返せる。飛び道具をいかに避けるかが勝負を決める。



◀ドロップキックの下をすり抜けていきます。

対2P タメを見切れ

▶敵がタメてるときに突進すると、ムササビの舞をくらう。



◀やはりライン攻撃、飛び込み弱攻撃などで挑め。

VS. 山田十平衛

十兵衛のスライディングとダッシュ二本背負いには、ライン攻撃をメインに対抗。相手は柔道家である。慎重に投げねば、確実に投げ返される。

対2P センベイ手裏剣のかわし方

◀センベイはタックルと避けでかわせる。

▶弱センベイはSDKでかわせ。

◀強センベイは強キックのドロップキックでかわせる。

対2P 弱で飛び込め

◀間合いが近いと猫じゃらしをくらい、飛び込むと空中投げがくる。

▶弱の飛び込みは空中投げをされにくい。飛び込むときは弱だ。

ビッグ・ベア VS. チン・シンザン

ジャイアントボムは、スピードの遅い氣雷砲をすり抜けにくい。お互い技が出るまでスキがある。タックルするなら近距離で出そう。

対CPU まずは挑発してみるべし

◀画面の端で挑発。敵がジャンプか氣雷砲のときはジャンプ攻撃。

▶破岩激を出してきたら、垂直ジャンプ強キックだ!!

対2P 氣雷砲をジャンプでかわせ

氣雷砲をうまく飛び越え攻撃する。破岩激をやってきたらジャンプの逃げ攻撃だ。間合いが狭いときは防御かライン逃げ。

ビッグ・ベア VS. ダック・キング

ジャンプ攻撃にはダックの空中投げをくらいやすい。あまり飛び込まず、強攻撃を中心にして闘い、ダックのミスを待とう。

対CPU タックルするとブレイクストームがくる

ジャイアントボムはブレイクストームで返される。くらったときは直後に投げてしまえ!!

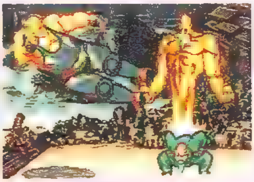
◀転んでも、ただで起きるな、すぐ投げろ!!

対2P ファイヤーブレスで一発逆転

こちらのHPが赤いとき、ダックが遠めでスキのデカイ技を出したら、ファイヤーブレスだ!!

▶ブレイクストームなどに効く!!

ビッグ・ベア VS. タン・フー・ルー

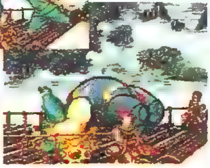


タンの撃放の後しばらくスキができるので、スーパードロップキックを使うといい。超必殺の旋風剛拳は、避けかライン攻撃でかわそう。

対2P 箭疾歩は防御して投げろ!!

テリーのバーンナックルの原形となった技。飛び込んできたら、防御して投げだ。

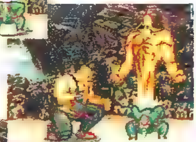
◀箭疾歩を防御すると、しばらくスキができる。



▶すかさずつかんで投げを決めろ!!

対2P 飛び込みはフェイントで!!

◀撃放の射程範囲外に飛び込み、撃放を誘う。

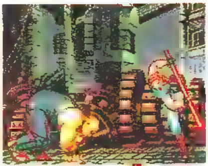


◀撃放をすかしたら、しゃがみ強キックで倒そう。

ビッグ・ベア VS. ビリー・カーン

ビリーの必殺技、強襲飛翔棍はヘタに対空せず、防御しベアボンバーで吸い込もう。飛び込むのは、雀落としをやってくるので控えよう。

対CPU ジャイアントボム連発から



◀ジャイアントボムを連発しながらAボタンを押し続ける。

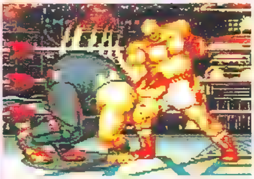
▶ビリーのHPが赤くなったら、スーパードロップキックを出せ。

対2P やはりジャイアントボムでいく

◀三節棍中段打ちをジャイアントボムでよけながら攻撃。

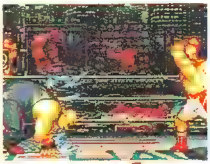
▶三節棍中段打ち以外でタックルすると、避け攻撃をしてくるぞ。

ビッグ・ベア VS. アクセル・ホーク



ジャイアントボムを中心に攻める。CPUのHPが赤いときに挑発すると、アクセルラッシュをしてくるので、ジャイアントボムで返そう。

対CPU トルネードアッパーを返す



◀離れてしゃがみ攻撃をすると、トルネードアッパーをだしてくる。

▶トルネードをひきつけ、強ジャイアントボムですり抜け攻撃だ!!

対2P ジャイアントボムとベアボンバー!!

スマッシュボンバー、アクセルダンス、アクセルラッシュはジャイアントボムの無敵時間を利用して、迎撃する。

▶近いスマッシュは、ベアボンバーで。

VS. ローレンス・ブラッド

ジャンプ攻撃を基本に、相手が空中投げのプロならジャンプ中早めに攻撃。地上でくらい投げされないためにも極力強攻撃が望ましい。

対CPU ジャンプはフラッシュのえじき

◀敵のHPが赤いときに飛び込むとブラッディフラッシュがくる。

ジャンプは注意

対2P スーパードロップをこまめに使え

◀ジャイアントボムはスライディングで返されるぞ!!

▶常にタメつつ、スーパードロップをこまめに使おう。

ビッグ・ベア VS. ギース・ハワード

ジャイアントボムは当て身投げをくらうが、烈風拳(れっぷうけん)(ダブルも)はジャイアントボムでよけることが可能。基本的に受け身で対応しよう。

対CPU 近づいてしゃがみ強キック

敵の近くでしゃがみ強キックをやると飛び込み攻撃をしてくるので、くらい投げか、もしくは防御して投げだ。とにかくすぐ投げよう。

落としてやれ

対2P 疾風拳(しっぷうけん)は素直(すなお)に防御

不意をつきSDK

◀常にタメながら一撃必殺を狙え!!

ビッグ・ベア VS. ヴォルフガング・クラウザー

ジャイアントボムをメインに闘う。ベアは体がデカイので、ほかのキャラのようにクラウザーのライン攻撃をしゃがんでよけることはできない。

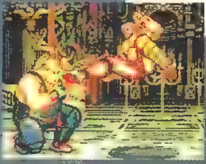
対CPU 下段ブリッツは簡単に避(さ)けられる

強キック

▶強キックかスーパードロップでよけろ。

対2P レッグトマホークは防御してベアボンバー

◀対戦もジャイアントボムメインで闘う。スキを見て突進(とっしん)だ。



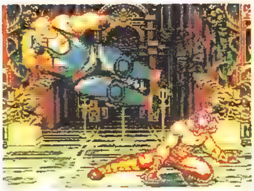
▶レッグトマホークは防御した直後にベアボンバーで吸い込め!!

B これがベアの実戦的通常技ダァーッ!!

立ちのメインだ強キック

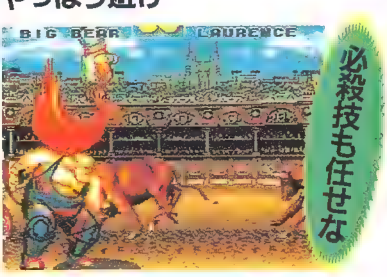
立ち強キックは進みながら攻撃可能なうえに、宙に浮くことによって飛び道具もかわせるのだ!!

▲敵のしゃがみ攻撃に、カウンターで攻撃可能



対空はやっぱり避け

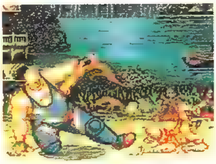
▶対空には避け攻撃が最適。ブラッディカッターなどの必殺技も返すことができる。



しゃがみでも強キックだ

バーンナックル系の、下に当たり判定のある必殺技に強く、スライディングにも勝てるのだ。

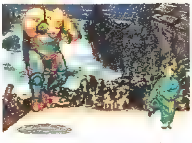
▲攻撃力もかなり高いぞ!!



▲タイミング次第で返せる。

強パンから飛び込めよ

飛び込みからの連続技には、強パンが有効。弱同様、技の出ている時間が長く、対空にも強い。



▲ある程度、早めに出しても残るのだ!!

B ジャイアントボムですり抜け

飛び道具を抜けることが可能。また、ジャンプ攻撃の回避も可能。出だしの足元が弱点である。

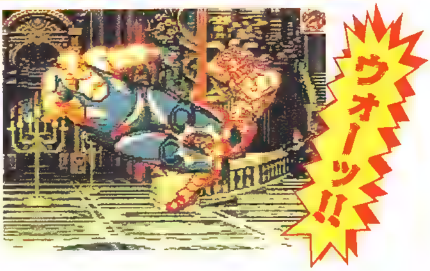
B いろいろ繋いでベアボンバー

弱で飛び込む、起き上がりにしゃがみ弱パンをガードさせる、ライン移動攻撃を避けを使ってガードさせる……などから繋ぐと有効だ。

B スーパードロップキック

5秒以上のタメが必要で、タメ続けることにより、威力が大きくなる。パワーウェーブ、烈風拳(ダブル不可)をよけつつ攻撃することができる。見てからでも間に合うぞ。たとえガードされても、間合いがあまり離れないので、ベアボンバーか投げに繋げば凶悪なハメ技となる。

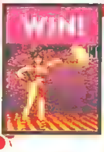
▶最大で、相手の体力の7割を奪う必殺技。飛び道具をすり抜けて当てれば、相手は戦意喪失。

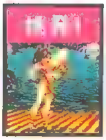


MAI SHIRANUI

不知火 舞

若いながらも、代々伝わる忍術を継承した女忍者。幼いころに知り合ったアンディにひそかな想いを抱いている。舞の祖父である不知火半蔵は、アンディに骨法を教えた人でもある。





パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：忍術
- ●生年月日：1974.1.1（20歳）
- ●出身地：日本
- ●血液型：B型
- ●身長：164cm
- ●体重：50kg
- ●スリーサイズ：B85・W54・H90
- ●趣味：おせち料理を作ること
- ●好きな食べ物：お雑煮
- ●得意スポーツ：羽つき（羽子板使用）
- ●大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
- ●好きな音楽：ヘヴィメタル
- ●嫌いなもの：クモ

キャラクターチェック!!

パワー	★★★
スピード	★★★★★
操作性	★★★

ライン攻撃　避け攻撃

■ライン移動攻撃

舞のライン移動攻撃は非常に強力だ。攻撃判定が大きいため、相手が避け攻撃で返そうとしても、負けることは少ない。しかし、必殺技や当て身投げなどには弱いのだ。

忍び蹴り

◀攻撃判定の強さを、利用しよう。

■ライン飛ばし攻撃

この技は、見た目より攻撃判定が大きい。また、足元のやられ判定が小さいのも強いところだ。おもに遠距離から飛び込まれたときに、対空技として使うのがオススメだ。

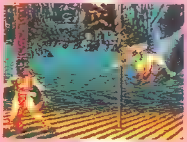
天水の舞い

◀対空技として威力を発揮するのだ。

■避け攻撃

跳ね蹴り

技を出した瞬間に舞の上半身が一瞬、無敵になる特殊な攻撃。ほかのキャラに比べ技の出が遅いが、対空技や飛び道具をすり抜けるのに使える。



◀キャンセルをかけて、龍炎舞を出すことも可能だ。

不知火 舞 必殺技のすべて!!

花蝶扇

↓↘→＋ Yまたは X

扇子を相手に投げつける飛び道具。足払いなどにキャンセルをかけて花蝶扇を出し、相手を牽制するのに使えるぞ。

◀基本は花蝶扇で、相手を押すことだ。

龍炎舞

↓↙←＋ Yまたは X

舞の持つ帯を高速で振り回すことにより、炎を巻きおこし相手を焼きつくす必殺技。相手が近距離なら2段技となる。

◀受けた相手は、炎に包まれるのだ。

必殺忍蜂

←↙↓↘→＋ A

体を回転してからスゴイ速さで、肘打ちしながら相手に突っ込む必殺技。背の低いキャラには、当たらないこともある。

◀飛び道具を避けたり奇襲攻撃に使える。

ムササビの舞

↓タメ↑＋ Yまたは X

通常ステージでは、コマンド入力後ジャンプし、壁で方向を変えたのちに相手へ攻撃する必殺技。あまり利用価値がない技。

▶相手の飛び道具を、先読みして使おう。

特殊技 風車崩し

→＋X

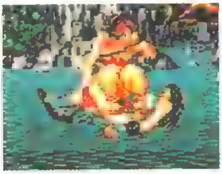
両足で相手を挟んで、そのまま遠くにほうり投げる技。つかめる間合いは、かなり広いので利用価値は高いのだ。

◀広い間合いを利用していこう。

特殊技 夢桜

ジャンプ中 ↙↓↘どれかとA

ジャンプしている相手を空中投げする特殊技。つかめる間合いは広いが、舞のジャンプが遅いため狙いづらい。



◀相手が空中にいるなら狙ってみよう。

超 必殺技

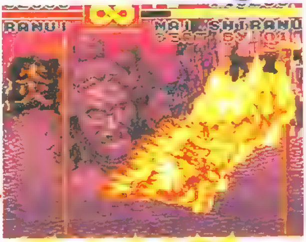
超必殺忍蜂

→↙→＋BC同時押し

基本的には必殺忍蜂みたいな技だが、見た目の違いは舞が炎に包まれていることだ。もちろん、技の威力もすさまじいものがあるが、ガードされるとスキが大きいため反撃されるので注意が必要だ。

◀コマンドを入力すると……。

▶舞の体が炎に包まれて……。



蝶のように舞い 蜂のように刺す!!

MAI SHIRANUI VS.バトルテクニック

VS.テリー・ボガード

テリーにパワーウェーブを連打されてもウカツに飛び込まず、こちらも花蝶扇で対処しよう。テリーが飛んできたら強龍炎舞で落とそう。

対CPU 近づいて弱キックでバーンナックルをさそえ!!

近距離で立ち弱キックを出すと、反応してバーンナックルを出すので足払いで返そう。

◀まずは、立ち弱パンチで反応させて……。

▶バーンナックルを出したら、足払いだ。

対2P しゃがみ強キックから龍炎舞で攻めろ!!

しゃがみ強キックにキャンセルをかけて、花蝶扇や龍炎舞で相手の体力をケズっていこう。

◀近距離で足払いを防御されても……。

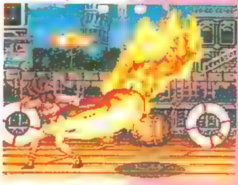
▶すぐに、キャンセルして必殺技を出そう。

不知火舞VS.アンディ・ボガード

アンディの飛翔拳のあとに、飛び込むと昇龍弾か空破弾で、返されてしまう。近距離で花蝶扇を出しても空破弾の餌食になるので注意が必要だ。

対CPU しゃがみ弱キックでさそえ

◀アンディにしゃがみ弱キックが、当たらないように出すと……。



▶アンディは、飛んでくる。龍炎舞で落とせ。

対2P 離れて花蝶扇 近づいて強キック

◀アンディとの間合いが離れているなら、花蝶扇で攻撃!!

▶近距離なら、しゃがみ強キックから龍炎舞で攻撃しよう。

不知火舞VS.東丈

丈もアンディと同じく、強力な対空技タイガーキックがあるので、ヘタに飛び込むのは危険だ。龍炎舞を多用して地上戦に徹しよう。

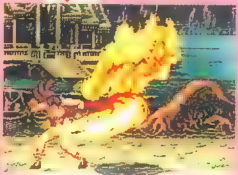
対CPU 立ち強キックで反応させよう

◀近距離で舞が立ち強キックを出すと、丈はタイガーキックを出すぞ。

▶タイガーキックを、スカして投げ技だ!!

対2P 主力の攻撃は花蝶扇で

◀やはり、フェイントを使いながら花蝶扇で牽制して闘うのがベスト。



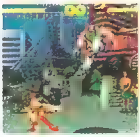
▶飛んできたら、強龍炎舞で落とすのが鉄則。

不知火舞 VS. キム・カッファン

キムは飛び道具を持っていないので、花蝶扇で攻撃しよう。ただし、近距離で花蝶扇を出すとキムの飛翔脚の餌食になるので注意が必要だ。

対CPU しゃがみ弱キックを連打してると……

遠距離からしゃがみ弱キックを連打していると、キムは飛翔脚で攻撃してくる。強龍炎舞で返すのが安全だが、空中投げを狙ってみるのも悪くないぞ。



▲飛翔脚は強龍炎舞で返せるぞ!!

▲夢桜の練習に使うのもいいぞ!!

対2P キムの鳳凰脚に注意すべし!!

キムで恐ろしいのが、連続技からの鳳凰脚だ。とくに、飛び込みからの連続技に注意!!

▶キムは一発入ると、怖いキャラだ。

不知火舞 VS. ビッグ・ベア

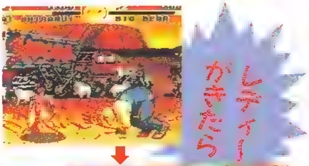
ベアは多彩な投げ技を得意としているので、近距離で闘うのは危険だ。近距離での花蝶扇は、スーパードロップキックの餌食になるので注意。

対CPU 画面端で挑発よ

◀遠距離で舞が挑発すると、ベアはこちらに飛び込んでくるので……。

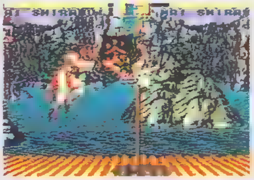
▶強龍炎舞で、おしおきしましょう。

対2P ジャイアントボムは、避け攻撃で



▶すかさず、避け攻撃か強龍炎舞で返そう!!

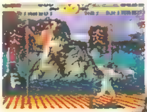
不知火舞 VS. 不知火舞



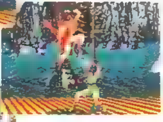
いかに相手の技を先読みするかが、勝負の分かれ目だ。ムササビの舞は、空中投げのマトになるので多用は禁物。基本技パターンで攻めよ!!

対CPU 飛び込みから投げハメ

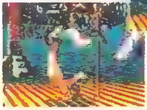
CPUの舞は、ジャンプ攻撃から着地しての投げでハマる。



◀ジャンプ弱キックで、相手に飛び込み……。

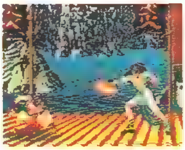


▶技をガードさせて……。

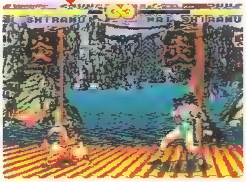


◀着地後、すぐに投げ。この繰り返しで楽勝だ!!

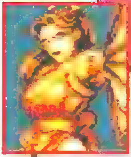
対2P 花蝶扇はしゃがんで避けろ



◀舞の花蝶扇は、しゃがむだけで避けられるぞ!!



▶ただし、十字キーは真下でないとダメ。



VS. 山田十平衛

十平衛は強力な投げ技を持つので、接近戦は避けよう。遠距離から花蝶扇で飛ばせる基本パターンか、ライン移動からの連続技で攻めよう。

対CPU センベイは、しゃがんで避けろ

◀センベイ手裏剣は、しゃがんでいれば当たらないのだ。

▶十字ボタンが、ガード方向ではダメ。

対2P スライディングは返せるけど……

舞のジャンプ弱キックは、十平衛のスライディングを押さえるほど強い。しかし、舞が着地した瞬間、ほとんど投げられてしまうので多用は禁物だ。

不知火舞 VS. チン・シンザン

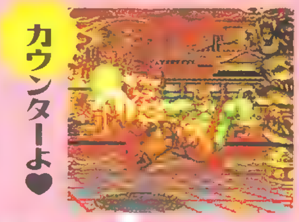
近距離で花蝶扇を出すと、大太鼓腹打ちで反撃されてしまう。花蝶扇は遠距離で使おう。破岩激は、しゃがみ弱キックで止めることが可能だ。

対CPU 立ち強パンチで飛ばせ!!

◀立ち強パンチを出すと飛び込んでくるので、龍炎舞で迎撃。

対2P 氣雷砲は必殺忍蜂で

チンが近距離で氣雷砲を出したら、飛び道具をすり抜けられる必殺忍蜂で返せるぞ!!



不知火舞 VS. ダック・キング

多彩な必殺技を持つダックだが、飛び道具がないので基本は花蝶扇で押していこう。接近戦では、弱龍炎舞をメインに攻撃していこう。

対CPU 弱キックで飛び込ませる

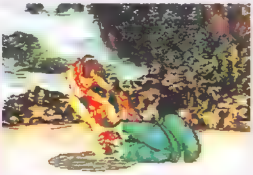
◀ダックは舞のしゃがみ弱キックに反応して、飛び込んでくる。もちろん、対空技である強龍炎舞で落とそう。

▶ダックを龍炎舞で燃やしたら、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねることで、連続で転ばせることが可能。

対2P 体力ゲージが赤く点滅したら

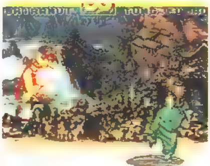
超必殺技が出せるようになるとダックは怖い。ヘタなジャンプ攻撃は、命とりになるぞ!!

不知火舞 VS. タン・フー・ルー

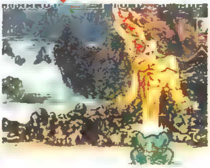


タンは飛び道具は持っていないので、花蝶扇で押す基本パターンで攻めよう。タンのしゃがみ強キックは、リーチが長いので接近戦では注意!!

対CPU 飛び込みは危険よ

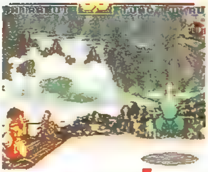


◀タンに対して、ヘタにこちらから飛び込むと……。



▶タンの必殺技の撃放で、ほとんど返されてしまうぞ!!

対2P 超必殺技は返り討ちよ♥



◀タンの超必殺技である旋風剛拳は、足元が弱いので……。

▶舞ちゃんのしゃがみ強キックなら、楽勝で返せます。

不知火舞 VS. ビリー・カーン

棒を使った攻撃はリーチが長いため、ビリーに近づくのはツライ。花蝶扇で牽制し、ビリーのほうから飛び込ませるパターンに持ち込みたい。

対CPU ムササビの舞で日本一♥

◀CPUのビリーは、普通に闘うと異常に強いけど……。

▶ムササビの舞には、なぜか弱い。これだけビリーに勝てるのだ。

対2P 蜂よ花よ攻めていく♥

◀遠距離から花蝶扇を出して、ビリーの三節棍中段打ちをさそって……。

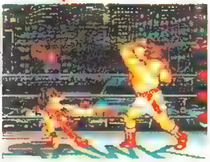
▶ビリーの棍棒が、戻らないうちに必殺忍蜂で攻撃だ。

不知火舞 VS. アクセル・ホーク

基本は花蝶扇で飛ばすパターンだが、やはり近距離では危険。アクセルはパワー重視のキャラなので、相打ちを狙われないように注意したい。

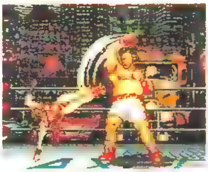
対CPU 赤くなったら挑発ポーズ♥

◀アクセルの体力ゲージが、赤くなってから挑発すると……。



▶超必殺技を出してくるが、しゃがみ強キックで返せるぞ!!

対2P 避け攻撃を利用しよう

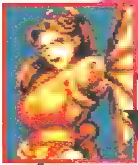


◀アクセルのスマッシュボンバーは、避け攻撃で楽勝だ。

▶アクセルの飛び込み攻撃だって、避け攻撃でOKなのだ。

避けよ♥

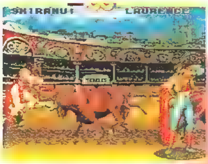
MAI



VS.ローレンス・ブラッド

ローレンスの通常技と必殺技は、リーチの長い攻撃が多いため近距離での戦いはツライ。遠距離から花蝶扇を主体に、闘っていこう。

対CPU すぐに強キックしよう



◀舞がローレンスに向かって、ジャンプで飛び込むと……。

▶ローレンスは空中投げを狙ってくるので、強キックで攻撃。

対2P ブラッディカッターで反撃されても

◀花蝶扇をブラッディカッターで、飛び越えてきても……。

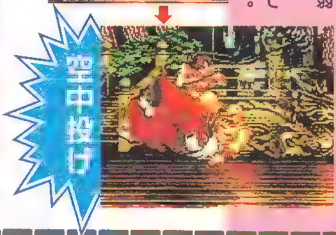
▶落ち着いてガードすれば、すぐに反撃できるわよ。

不知火舞 VS.ギース・ハワード

当て身投げと疾風拳があるので、ギースは強敵だ。ムササビの舞や必殺忍蜂は、当て身投げされやすいので危険。足払いを主体に攻めよう。

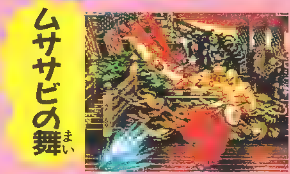
対CPU 立ち弱パンチで空中投げよ♥

◀近距離で立ち弱パンチを出して、疾風拳で反撃してきたところを……。



対2P 烈風拳と撃ち合いになったら

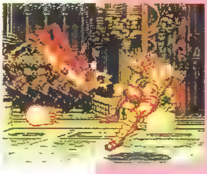
◀ギースの烈風拳を先読みできれば、ムササビの舞で反撃。



不知火舞 VS.ヴォルフガング・クラウザー

クラウザーでイヤなのが、リーチの長い通常攻撃とレッグトマホークだ。正面から闘うとツライので、ライン移動攻撃から攻め込もう。

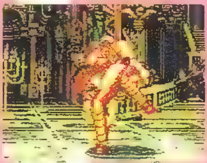
対CPU 上下のブリッツボールは



▶上段は必殺忍蜂。下段ならムササビの舞でカウンターだ。

対2P 忍蜂は確実に当てろ

◀必殺忍蜂は、上段ブリッツボールに反撃しやすいが……。



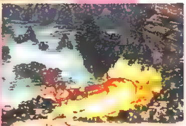
▶ガードされると、投げられてしまうので注意しよう!!

M これが、わたしの基本攻撃パターン♥

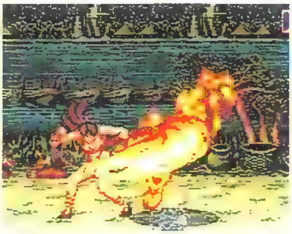
飛び込む敵は、強龍炎舞でせっかんよ♥

舞の対空技の中で、オススメなのが強龍炎舞。いつでも出せるコマンド技のうえに、攻撃力も超強力。たとえ、ガードされてもスキが少ないので、相手に反撃される心配がない。ガンガン燃やそう!!

◀たとえ相手が、ライン移動攻撃で攻めてこようが……。



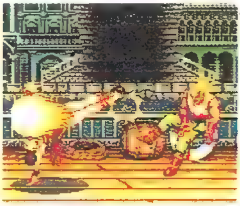
▶引きつけながら、強龍炎舞で燃やすこともできるのだ!!



▲とにかく、相手のジャンプ攻撃なら強龍炎舞におまかせよ♥

避けは対空に使わないでね♥

舞には強龍炎舞があるため、避け攻撃を対空に使う必要はあまりない。しかし、飛び道具をすり抜けるのには便利な技だ。



◀上半身が無敵なので、飛び道具が避けられる。

足払いは速いわよ♥

しゃがみ強キックは、リーチが長く技が出るのも速いので強力だ。キャンセルから花蝶扇へつなげれば、より効果的だ。

◀足払いは、弱と強を交ぜながら牽制しよう。

攻撃判定の大きい立ち強キックよ♥

立ち強キックは、リーチが長く攻撃判定も大きいので中間距離での牽制に最適なのだ。

飛び込みなら弱キックよ♥

舞のジャンプ弱キックは、攻撃判定が大きいので強力だ。丈や十平衛のスライディングを潰せるので、飛び込みならコレ。

スライディングも楽勝よ♥

M オーバー・ザ・飛び道具

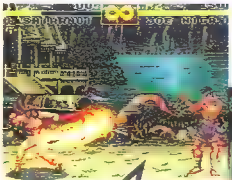
舞の必殺忍蜂は、奇襲攻撃に使うだけが目的ではない。パワーウェーブや烈風拳などの飛び道具なら、すり抜けて攻撃することが可能だ!!

◀必殺忍蜂は、奇襲攻撃だけに使うのではなく……。

▶飛び道具をすり抜けて、カウンター攻撃も可能なのだ!!

M 燃えるわよ♥

龍炎舞は対空技に使う以外に、飛び道具を消すこともできる。また、投げハメを狙ってくる相手なら、起き上がりに龍炎舞を出すと効果的だ。



MAI

JUBEI YAMADA

山田 十平衛

若いころ「鬼の山田」とおそれられていた柔道家。もちろん現在も現役バリバリだが。武芸をたしなむ身でありながら、女の子にモテたいというだけで闘い続けているというのがなんとも……。

パーソナル・データ

●格闘スタイル：柔道
●生年月日：1922.7.7(72歳)
●出身地：日本
●血液型：A型
●身長：156cm　●体重：50kg
●趣味：指圧
●好きな食べ物：温泉卵
●得意スポーツ：ゲートボール
●大切なもの：チャンチャンコ
●好きな音楽：ユーロビート
●嫌いなもの：汗臭い男

キャラクターチェック!!

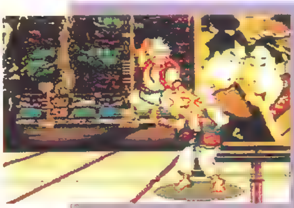
パワー	★
スピード	★★★★
操作性	★★★★

ライン攻撃

■ライン移動攻撃　蝿落とし

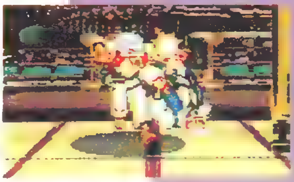
なぜ名前が「蝿落とし」なのかわからないが、キック技である。接近戦を得意とする十平衛なので、わりと使えるのではないだろうか。基本的には、軌道が低くスピードのある弱ボタンでの移動のほうが、反撃をくらいにくいという点では強より使いやすいと思う。

▶弱なら、このあと連続技にできるぞ。



■ライン飛ばし攻撃　十平衛式らりあーと

連続技に組み込んだり、この技のあとで投げにいったりと、非常にバラエティーにとんだ攻撃パターンを作りだすことができるので、活用する機会が多い技だ。



避け攻撃

■避け攻撃　抜き手打ち

ハッキリ言おう、この技は使えない！　出かかりは遅いし対空にも使えない。さらに防御からいれるとセンベイ手裏剣になってしまうからだ。

◀▼センベイ手裏剣のタメをどうするかがポイントだ。

山田十平衛　必殺技のすべて!!

センベイ手裏剣（しゅりけん）

←タメ→＋YまたはX

タメやスキが小さくなったので連射せよ。

猫（ねこ）じゃらし

→↘↓↙←＋X

新必殺技。タメではないのでいろんな技にからめて使用することができる。

ダッシュ二本背負い（にほんぜおい）

←タメ→＋BまたはA

ダッシュのスピードはアップしたが、起き上がりに重ねられなくなった。

大いずな落とし

↓タメ↑＋YまたはX

間合い（まあい）が狭（せま）くて↓タメなので使いにくいぞ。

特殊技

一本背負い（いっぽんぜおい）

▶普通の投げ技。ただしスキがデカいので注意。

巴投げ（ともえなげ）

▶一本背負い（いっぽんぜおい）とほとんど変わらない技。スキはデカい。

俵投げ（たわらなげ）

▶多少攻撃力が大きい以外は、ほかの投げと同じ。

いずな落とし

◀空中投げ。前より投げられるものが少なくなった。

熊殺し（くまごろし）

◀上方向への入力はむずかしいが、決まれば強力な技。

弁慶泣かし（べんけいなかし）

◀つかみ技。見た目ほどの威力（いりょく）は期待できないが。

超必殺技　ダイナマイトいずな落とし

↙タメ↓↘＋BX同時押し

タメ時間がだいぶ短くなった。連続技に組み込んだり、ライン移動直後に使うなど、使用頻度（ひんど）は高いはずだ。

▲投げ技なので、間合い（まあい）が気になるが……。

▲一度つかんでしまえば、もうこっちのものだ。

VS.テリー・ボガード

センベイで飛ばせてスライディングで落とすのが基本だが、対2P時にはこの技はあまり通用しない。センベイはあくまでも牽制用に使おう。

対2P バーンナックルはしゃがんで投げろ!!

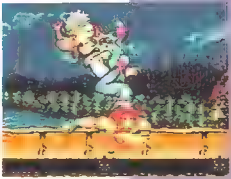
バーンナックルは、しゃがんだ十平衛には当たらないので、投げ返すチャンスなのだ。

ほら当たらない

▶たまに投げをうってくることがあるので注意。

対2P むやみにジャンプするな!!

わかりきったことだが、テリーの対空技は非常に強力だ。飛び込んだらほとんど返されると思ったほうがいいだろう。その場ジャンプで牽制するのは○。



◀誰でプレイしてもそうだが、自殺行為だぞ。

山田十平衛 VS.アンディ・ボガード

センベイで飛ばせて……の戦法が使える。対CPUなら画面のすみにおいこんで弁慶泣かしハメもある。斬影拳が怖いので間合いには注意。

対2P 飛翔拳スライディング返し!!

スライディングなら飛翔拳はまったく当たらないのだ。

◀ジャンプするよりも、危険度が非常に低いのだ。

サクッとね!!

対2P 昇龍弾はコワイゾ〜!!

ジャンプするとなぜ危険なのか？　それは兄テリーと同じように強力な対空技、昇龍弾を持っているからだ。気をつけよう。

山田十平衛 VS.東丈

闘い方や間合いがほとんど同じこの2人。やりにくいかというとそうでもないのだ。基本は受け身。相手の出かたにどう対処するかがポイント。

対CPU 強パンチで牽制しろ!!

◀強パンチを出すとタイガーキックを出すぞ。

タイガーキック!!

◀防御しながら下りてくるのを待って投げるのだ!

対2P スラッシュキックはスライディングで!!

テリーのバーンナックルと同じだが、スライディングもきく。

◀もちろん、しゃがみ待ちから投げにいくのもOK。

これはラクだ!!

山田十平衛 VS. キム・カッファン

いろいろなパターンの攻め方が考えられるが、基本はセンベイとスライディングだ。飛ぶと対空技として飛燕斬が来るので飛ばないように。

対2P 飛んできたらスライディングで!!

半月斬と飛燕斬、じつはどちらもスライディングで返すことができるのだ。

◀半月斬は技の途中でないと当てることはできないぞ。

対2P えっ!? 鳳凰脚も返せるの?

▶NEO・GEOではムリだった。

◀タイミングが悪ければまともにくらうことになるぞ。

山田十平衛 VS. ビッグ・ベア

やはりセンベイで飛ばせてスライディングがいちばんいいのだが、普通にスライディングして防御されると投げ技で来るので注意が必要だ。

対2P レディ……のときはまだ間にあうぞ!!

ジャイアントボムのかまえ状態(レディと言っているとき)なら、スライディングがきくのだ。

◀間にあわないと思ったら、防御して投げという手も。

対2P ライン移動を繰り返せ!!

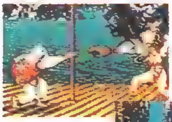
ファイアーブレスが来たときは、ライン移動してもう一度戻ってくると当てられるのだ。

◀早く見きって移動しないと、まともにくらうぞ。

山田十平衛 VS. 不知火舞

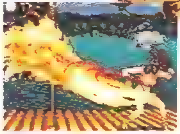
花蝶扇とセンベイの撃ち合いになりそうだが、そんなときはスライディングでよけながら近づいて投げる戦法にきりかえたほうがいいだろう。

対2P メインはジャンプだ!!



◀センベイを繰り返し牽制を続けていき……。

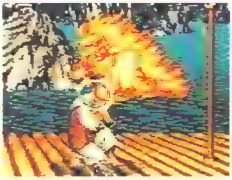
▶上から飛び込み攻撃をしよう。



◀強力な対空技、強の龍炎舞が待っていることもある。

対2P 超必殺忍蜂は防御して投げろ!!

コマンドが簡単なので結構使ってくる超必殺忍蜂。最大の弱点である、敵のふところに飛び込んでくる点を利用して、こちらも防御から投げの逆襲だ。



◀ゲージが赤ければ、超必殺技でもOK。

VS. 山田十平衛

センベイ投げてジャンプさせ、スライディングで落とす黄金パターンが有効。ただし同キャラなので、同じパターンでやられることもありうる。

対2P センベイ対策その1 上から攻めろ!!

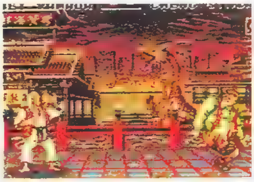
センベイの投げあいから抜け出す方法。相手がセンベイを出した瞬間に飛び込むのだ。

◀少しでも遅れるとスライディングが待ってるぞ！

対2P センベイ対策その2 下から攻めろ!!

十平衛は、センベイもくぐることができる。スライディングで返してやれ!!

山田十平衛 VS. チン・シンザン



やはりメインはスライディング。ただしこちらから仕掛けると、飛び込み強キックを返してくることがあるので、カウンターとして使用しよう。

対CPU 挑発して破岩激を待つのだ!!

挑発すると、破岩激かジャンプ、氣雷砲を使ってくる。氣雷砲のときはそのまま続けて挑発。破岩激やジャンプのときはスライディングで返すと楽勝だ。

◀対2Pのときは通用しにくいハメ技だ。

対2P センベイをメインにせよ!!

センベイを投げていると、ときどき大太鼓腹打ちをやってくるが、強キックで返せるぞ。

◀防御するよりも確実に返すことができるはずだ。

山田十平衛 VS. ダック・キング

センベイ、スライディングに投げ技をからめていこう。飛び込み攻撃は対空技のブレイクストームがあるので極力避けたほうがいいだろう。

対2P ヘッドスピンはくぐりぬけて……

スライディングで弱ヘッドスピンにダメージ、強はすり抜け。

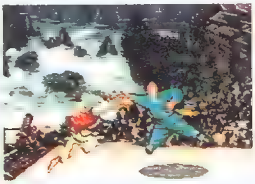
▶まったくもって使える技である。

対2P センベイよけても投げがある!!

センベイをブレイクストームでよけられたらダッシュせよ。

◀着地のポイントを見計らってダッシュ二本背負いだ。

山田十平衛 VS. タン・フー・ルー



タンの繰り出すすべての技に対して、ほとんど返し技を持っているのが強み。CPU戦ならば、強引なハメ技にもっていくことだってできるぞ。

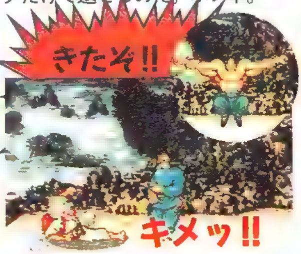
対2P 撃放があるから飛び込みは×。

たいていの場合、飛び込もうとすると撃放で迎撃されてしまうのでムリはしないこと。

▶ボタン連打だけで出てしまう簡単な技なのでコワイ。

対2P 旋風剛拳はこうしてかわせ!!

あまりにも簡単だが、重ねて入れられた以外はスライディングだけで返せるのだ、ホント。



山田十平衛 VS. ビリー・カーン

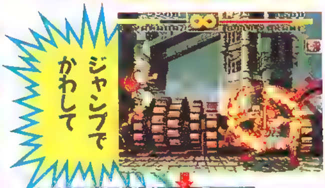
とんでもなく間合いの広いビリー。へたに近付けないし、飛び込もうとすれば雀落としが待っているしで、結構ツライ闘いになりそうだ。

対CPU センベイ手裏剣で固めてから

▶ある程度間合いが近ければ、センベイで固めてから……。

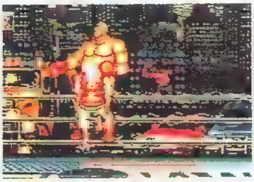
▲スライディング1発！　間合いが広いと反撃してくるので気をつけよう。

対2P 超火炎旋風棍のかわし方



◀通常攻撃でもいいが、熊殺しのほうがより屈辱感をあたえる。

山田十平衛 VS. アクセル・ホーク



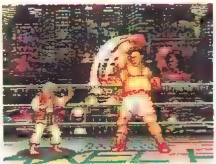
基本は黄金パターンだが、相手もトルネードアッパーという飛び道具を持っているので、その辺の駆け引きになってくる。圧倒的パワーに注意。

対CPU ジャンプしてくるそこを投げだ!!

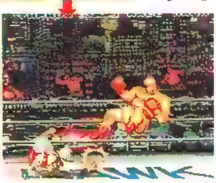
センベイとトルネードアッパーの撃ち合いから、飛び込み攻撃をしてくることがある。ここは空中投げを狙おう。弱攻撃をしてきたら、防御してダッシュニ本背負いをお見舞いしてやれ！

◀うまく使えば、対2P時にも使用可能な技だ。

対2P スマッシュボンバーはくぐるか避けて



◀スーッとせまってくるスマッシュボンバー。ここで……。

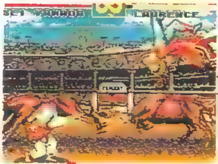


▶避け攻撃は技の出が遅いので、スライディングがいいか。

VS. ローレンス・ブラッド

やはり黄金パターンでせめよう。飛び込み攻撃に関していえば、ローレンスは数少ない空中投げの使用できるキャラなのでおすすめできない。

対CPU ブラッディカッターをしゃがみでかわす

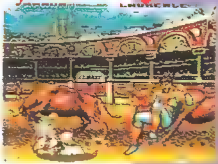


▶センベイを投げ続けているとブラッディカッターがくる。

◀しゃがんで着地を待ち、投げか連続技にもっていこう。

対2P ブラッディサーベルのかわし方

きた、きたきたぁ!!



◀意外とあっさりスライディングで勝てる。避け攻撃も可。

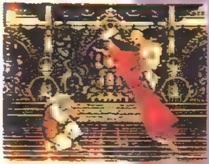
山田十平衛 VS. ギース・ハワード

なんといっても怖いのが当て身投げ。さらに3種類の飛び道具があるために、うかつに近づくこともできない。ワンチャンスを生かせるか！

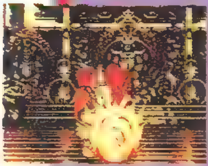
対2P 強キックできたら

間合いが近いのであれば避け攻撃を出し、遠いときにはセンベイ手裏剣をすばやくいれてやるようにしよう。

対2P 超必殺タイムがきたら……



◀十平衛の体力ゲージが赤いときに強キックがきたら……。



▶防御でタメてそのままダイナマイトいずな落としだー!!

山田十平衛 VS. ヴォルフガング・クラウザー

強力な飛び道具ブリッツボール、対空技にもなるレッグトマホークなどギースに劣らぬ難敵だ。さらに当て身投げもあるのでどうせめるか？

対2P 弱レッグトマホークはまず防御

▶きっちりと防御できなければなんにもならないぞ。

◀いずな落としか猫じゃらしに。ダイナマイトいずなもOK。

対2P 悲しきカイザーウェーブ

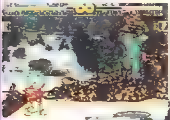
◀最強の超必殺技、カイザーウェーブのはずだが……。

センベイと相殺……

Jこれが十平衛の実戦的通常技じゃあ〜!!

対空にはスライディングじゃが……

基本的に十平衛の対空技はスライディング。非常に使いやすい技なのだが、実は弱点もあって、舞、テリー、アクセル、ビリーにはつぶされてしまうのだ。使ってくる技によっては返せるが、この事実を知っているとあんまり安易にスライディングが出せなくなってしまうのもごもっとも。



◀なんにも知らずに飛び込んできたぞ。

▶待ってましたと、十平衛じいさんの本領発揮。

◀相手によっては、このようにつぶされてしまうことも。

避け攻撃が出んのう〜

うしろにタマっているので、センベイが出てしまうのだ！

▶タメを解除するのが、けっこう面倒くさいのだ。

な、なぜセンベイが

しゃがみは良いぞ

しゃがみ弱、強パンチは連続技や、キャンセルからセンベイにつないだりできるのだ。

◀弱だとスライディングにつなげるぞ。

▶連射がきくので重宝するぞ。

これがワシのお気に入りじゃあ〜

十平衛の技のなかで最もリーチが長く、さらに威力もあるというライン飛ばし攻撃。これを防御させて猫じゃらしやダイナマイトいずな落としへつなぐといったハメ技もある。ちょっとむずかしいが。

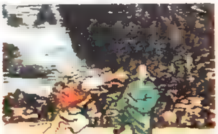
▲防御させての投げは返されやすいので気をつけて！

上級者向きじゃあ

J2つの投げは有効じゃあ〜!!

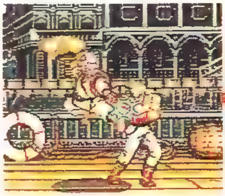
ダッシュ二本背負い

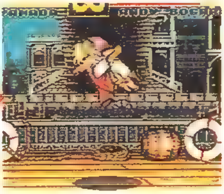
弱パンチをキャンセルして出す。無敵技でも返せないときがある。あとはセンベイを防御させ、もう1発撃つフリをして出すパターン。



猫じゃらし

けっこう間合いの広い技。起き上がりにライン飛ばし攻撃を防御させ、つなげるのがベスト。

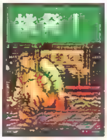




CHENG SINZAN

チン・シンザン

ジェフ・ボガードやギース同様、タン老師の下、太極拳を会得。自ら道場を開き、自称「香港一のお金持ち」となる。道場の更なる繁栄を目的にキング・オブ・ファイターズに参加している。



パーソナル・データ

- ●格闘スタイル：太極拳
- ●生年月日：1952.8.10(41歳)
- ●出身地：台湾
- ●血液型：O型
- ●身長：160cm　体重：100kg
- ●趣味：貯金
- ●好きな食べもの：ラーメン
- ●得意スポーツ：卓球
- ●大切なもの：お金
- ●好きな音楽：ポップス
- ●嫌いなもの：貧乏

キャラクターチェック!!

パワー	★★★
スピード	★★
操作性	★★

ライン攻撃　避け攻撃

■ライン移動攻撃

2つのライン移動攻撃は、キック攻撃の飛刀脚を主に使う。弱キックのライン移動は低く、下段に当たるため足払いで返されることはない。飛掌打の方も意外に打点が低く使える。

飛掌打

▶汗臭い動きがたまらなくイヤである。

■ライン飛ばし攻撃

発勁裏拳

対空技に関しては、有効時間、範囲、威力共に大きいライン飛ばし攻撃が最適。相手が飛び込んできたら発勁裏拳ではたき落とす。ひきつけてホホーッ!!　ってカンジだ。

◀裏拳に、飛んで火に入る夏の虫。

■避け攻撃

雲手

円弧の動きを基礎とする太極拳らしく、両腕を大きく広げるため射程範囲の広さは素晴らしい。キャンセルから必殺技に繋ぐなど、使えましゅ。

◀ホホーッとゆっくり両腕伸ばしてパアーン!!

健康的な動きでしゅ

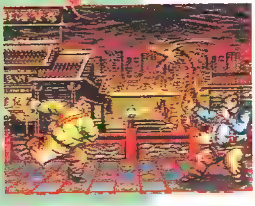
チン・シンザン　必殺技のすべて!!

氣雷砲（きらいほう）

↓↘→＋YまたはX

気の塊を放物線軌道で放り投げる。地面に着弾後、しばらく攻撃力が残る。スピードが遅い。

◀強は投げるまでかなりのスキができる。牽制、ケズリぐらいにしか使えないだろう。



破岩激（はがんげき）

←にためて、→＋BまたはA

気を地面に叩きつけた反動で体当たり。出始めの一瞬が無敵。強は出るまでかなりスキがある。

大太鼓腹打ち（だいたいこばらうち）

↓にため、↑＋YまたはX

技が出るまでに、少し時間がかかるので、相手の飛び道具を先読みして出そう。

特殊技

合気投げ（あいきなげ）

→＋X

接近戦に向かないチンが、自ら投げにいく機会は少ない。あまり使えない技である。

頭突殺（ずつきさつ）

→＋A

接近戦で通常技とからめて使える。キャンセル必殺技を警戒している相手に効果的だ。

超必殺技

爆雷砲（ばくらいほう）

↙にため、↓→＋BX同時押し

両手に集めた気の塊を、放物線軌道で投げる。地面に着弾後、しばらく攻撃力が残る。連発したほうがいいのでしゅ〜。

▲額に汗垂らして気合いを集めるチン。暑苦しい。

▲凄い気合いだ。電気バリバリである。暑苦しい。

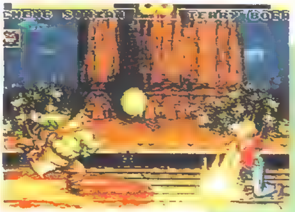
CHENG SINZAN VS. バトルテクニック

VS.テリー・ボガード

遠距離からの氣雷砲、破岩激をメインに攻めていきたいチン。テリーのようなオールマイティなキャラには、ちょっとてこずるかもしれない。

対2P メイン攻撃は氣雷砲を使え!!

まちがいなくパワーウェーブとの撃ち合いになるとは思うが、タイミングをはかっての破岩激や連続技にもっていこう。



対2P 大太鼓腹打ちはえじきになるぞ!!

相手のスキを見計らっての大太鼓腹打ちはいいが、見え見えで出すと対空技がくるぞ。

◀まちがいなくライジングタックルをくらうぞ。

チン・シンザン VS.アンディ・ボガード

氣雷砲は有効なのだが、すり抜けての空破弾が怖い。連射せずに牽制として使おう。間合いは中間の距離を常に保つようにしよう。

対CPU 強キックで斬影拳に勝つ!!

タイミングよく斬影拳を強キックで返せたら、そのまま強キックを連打。すると……。

◀CPUはまた斬影拳を出してきてくれるぞ。

▶繰り返せば結構ダメージが大きいぞ。

対2P うかつに近づくな!!

あまり近づくと確実に昇龍弾を返されるので、間合いは常に広めにとっておこう。なお斬影拳は、防御して弱破岩激を出すと反撃できるぞ。

チン・シンザン VS.東丈

飛び道具と対空技が非常に強力なので、なかなか攻めにくい相手だ。破岩激と大太鼓腹打ちをメインにして、飛びこみキックでつぶそう。

対CPU オシリペンペン強キック!!

挑発するとジャンプしてくるので、少しだけ移動して強キックを当てよう。

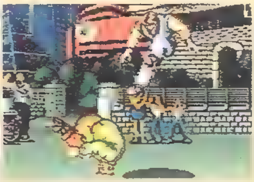
◀ハリケーンアッパーできたらまた挑発だ。

対2P スラッシュキックは受けて投げろ!!

きちんと防御して投げ返したほうが、へたに応戦しようとするより安全なのだ。

▶めったに使わない投げ技が炸裂!!

チン・シンザン VS. キム・カッファン



氣雷砲よりも破岩激をメインにして闘おう。ただし接近戦になると明らかに不利になるので、間合いをとりつつ牽制を交えていこう。

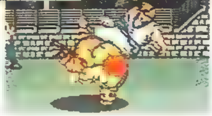
対2P ジャンプすると足技がくるぞ

飛燕斬、半月斬というすぐれた足技があるため、安易に飛び込むと確実に迎撃されてしまう。使うのならタイミングをはかって、弱の飛び込み攻撃にしよう。

対2P 半月斬は破岩激で

半月斬は防御して、破岩激を返す。飛燕斬も防御して、投げられそうなら投げてしまえ!!

▶投げてしまうか？ 破岩激でいくか？



チン・シンザン VS. ビッグ・ベア

接近戦が得意なベアは、遠い間合いが得意なチンの格好のカモと化す。氣雷砲と破岩激のコンビネーションだけでも勝つことができるのだ。

対2P 基本的に近づくな!!

ベアに近づくということは、わざわざ投げてもらいにいくようなもの。やめましょう。

◀弱破岩激は手前で止まることがあって危険。

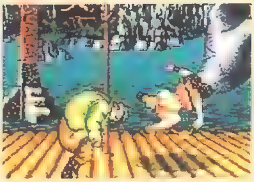
対2P 氣雷砲を連打だぜ

至近距離だとジャイアントボムが怖いが、間合いが広ければとにかく氣雷砲を撃ちまくれ!!

◀ベアが飛び込んでこないようにするのが目的。

▶ジャイアントボムに当たることもある。

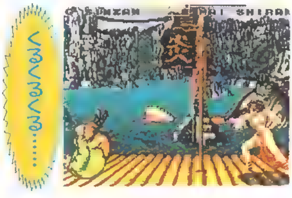
チン・シンザン VS. 不知火舞



飛び道具、対空技、さらに突進技まで持っている舞と闘うには、相当の先読みが必要となってくる。後手に回ると追い込まれてつらいぞ。

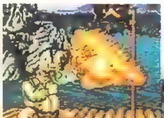
対2P 花蝶扇は破岩激で

舞の飛び道具、花蝶扇。もちろん氣雷砲でも返せるが、破岩激で抜けることも可能。ただ至近距離だとまともにくらってしまうので、そのときは防御だ。



対2P 超必殺忍蜂もサクッと返せ!!

とにかくまず防御しよう。それからは投げにいってもいいし、破岩激を入れたり連続技にするのも、もちろんOKだ。



山田 VS. 十平衛

投げ技が豊富なので遠距離での闘いになる。ただ相手も飛び道具があるので、そこをどう攻めるかが問題。

対2P 猫じゃらしの逆襲に注意

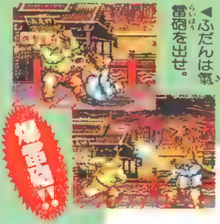
センベイをよけて大太鼓腹打ちを出すと、防御されて猫じゃらしをくらうことがあるぞ。

チン・シンザン VS. チン・シンザン

能力はまったく同じなので、どの技をいつ、どう仕掛けるかの駆け引きになるだろう。

対2P 爆雷砲のタイミングは?

自分のゲージが赤いときに相手が破岩激を使ってきたら、防御して爆雷砲を出せ!



◀ふだんは氣雷砲を出せ。

チン・シンザン VS. ダック・キング

飛び道具をもたないダックと闘う基本は、やはり氣雷砲。ただし全15キャラ中で1、2を争うほどのスピードについていければの話だが。

対2P ブレイクストームはフルルルルルル……

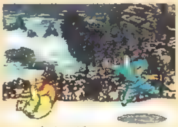
強力な対空技ブレイクストーム。飛び込み攻撃や大太鼓腹打ちはいうに及ばず、なんと突進技の破岩激も返されてしまうのだ。ん〜おそるべし!

対2P ダンシングダイブは防御かすり抜けで!!

ダンシングダイブを出してきたら防御して、落ちてくるのを待って投げてしまおう。至近距離だとすり抜けるぞ。

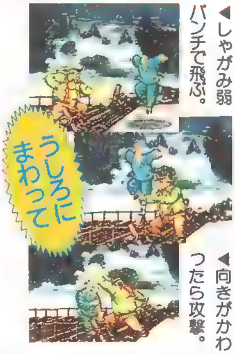
▶近いと抜ける。しゃがみ強キックで。

チン・シンザン VS. タン・フー・ルー



箭疾歩にさえ気をつけていれば、そんなに怖い相手ではないはず。撃放があるので飛び込みは厳禁。

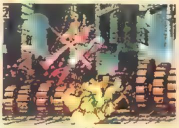
対CPU 近づいて弱パンチジャンプをさそえ!!



◀しゃがみ弱パンチで飛ぶ。

◀向きがかわったら攻撃。

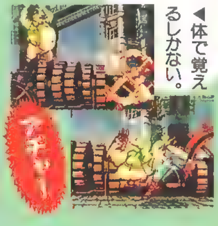
チン・シンザン VS. ビリー・カーン



氣雷砲がメイン。飛び込みは雀落としがあるので控えよう。飛び込んできたら破岩激で迎撃しよう。

対2P 超火炎旋風棍はどうしよう?

大太鼓腹打ちで返すことができるのだ。タイミングはシビアなのでむずかしいが……。



◀体で覚えるしかない。

チン・シンザン VS. アクセル・ホーク

氣雷砲と大太鼓腹打ちが有効。とくに大太鼓腹打ちは確実に決めることができるぞ。氣雷砲は、スキをねらわれるとダメージが大きいので注意。

対CPU 決戦! 氣雷砲VS.トルネードアッパー

◀氣雷砲とトルネードアッパーがぶつかると…。

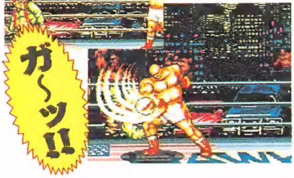
▶またトルネードアッパーがくる。

◀その瞬間に大太鼓腹打ちを出して攻撃しよう。

対CPU 赤くなったら挑発するな!!

アクセルのゲージが赤いときに挑発すると、アクセルラッシュを出してくるので注意。

◀アクセルラッシュは強キックで返せるぞ。



チン・シンザン VS. ローレンス・ブラッド

結構苦戦するだろう。破岩激はブラッディスピンに勝てないので多用できない。

対CPU 氣雷砲でブラッディカッターをさそえ

氣雷砲を出すとブラッディカッターを使ってくる。すぐに大太鼓腹打ちで迎撃せよ。

◀素早く出すのがコツ。

チン・シンザン VS. ギース・ハワード

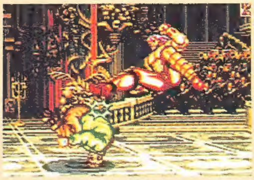
当て身投げがあるので上、中段の攻撃はしにくい。しゃがみ攻撃は烈風拳があるし……。

対2P 疾風拳は破岩激で

疾風拳を撃ってきたら弱破岩激で抜けて、下りてくるのを待って投げ技を入れよう。

◀あわてず抜けるのだ。

チン・シンザン VS. ウォルフガング・クラウザー



さすがは皇帝クラウザー、強い。ブリッツボールからレッグトマホークを出してくるパターンにハマると、抜け出すのは至難の技だ。

対2P ライン移動は転がりでいけ

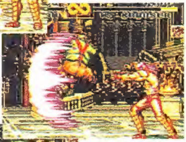
クラウザーのすぐそばに転がっていくと当て身投げをしてくるので、逆に投げてしまえ！

◀離れていては絶対にできない技だぞ。

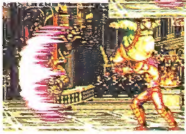
▶十字キーを入れないと当て身をくらう。

対2P カイザーウェーブを出してきたら……

◀近ければモーションの間に攻撃してしまえ！



▶遠ければライン移動するか……。

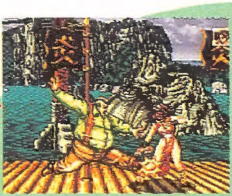


◀大太鼓腹打ちを出して、逆転勝利をねらうのだ。

C これがチンの実戦的通常技でしゅ

立ち強キックは進みながら攻撃できるのでしゅ～

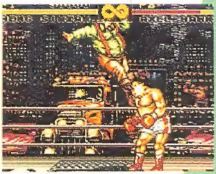
チンの立ち強キックは進みながら攻撃することができるというスグレもの。ある程度相手の近くまで行ってから出すと、たいがい防御が間に合わずに当たってくれる。もしも防御されたときは、氣雷砲を使ってケズってしまおう。



◀問題は、どうやって相手の前まで行くかだ。

飛び込み強キックは空中で2回蹴りましゅ～

意外と使えることがわかったチンの強キック。今度は飛び込み攻撃の要になるであろう飛び込み強キックを紹介しよう。このキック、実は当たり判定が2回あって、相手の近くまで下りた状態で出すと2回とも入るのだが、早く出してしまうと1回しか入らないのだ。

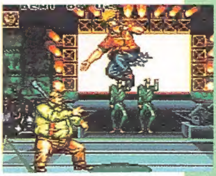


▲キャンセルはきかないが、ここから怒濤の連続技にもっていくことはできるぞ。

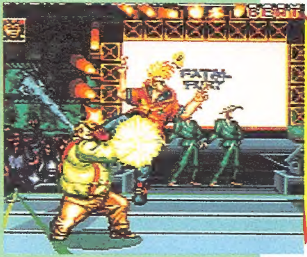
間合いもつめましゅ～

対空にライン飛ばしなんかいいのでしゅ～

技の出は遅いが、やはり対空技にはライン飛ばし攻撃がいちばんだろう。ジャンプ弱攻撃とは必ず相打ちになるが、ダメージは相手より少ないのでよしとしよう。ジャンプ強攻撃はほぼ返せる。なお、体力ゲージがほとんどないときは、バックステップからライン移動で逃げるようにしよう。



▲技の出かかりが遅いので、できるだけ早めに出すように心がけよう。



飛び込みに強いでしゅ～

C 破岩激なんか変わったところで使えましゅ～

ケズリなんかどうでしょうか～

弱に限った使い方。氣雷砲を撃ったすぐあとに出してケズる。いきなり出すのもあり。突進系の技を防御したあとにカウンターとして使う、など。

▲バーンナックルや斬影拳など、結構使える。

端からいくのでしゅ～

もうひとつ弱に限った使い方。両キャラが画面の端と端くらいの距離のときに出すと、相手の目の前で止まるので、すかさず投げてしまおう。

転がりましゅ～

めざせ!! 完全クリア!!

公式ガイドブック
Jリーグ・スーパー・サッカー

▶定価690円

★オールスターをふくむ全14チームを徹底分析！　登場するすべての選手のデータを完全収録！

スーパーロボット大戦EX

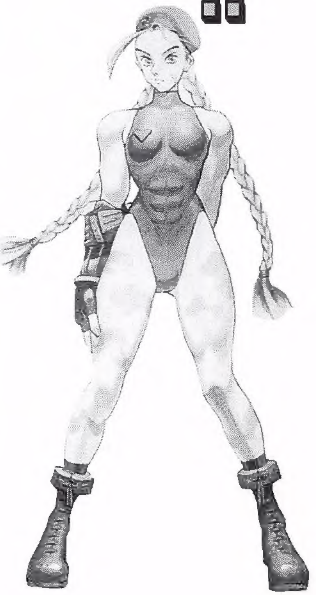
▶定価750円

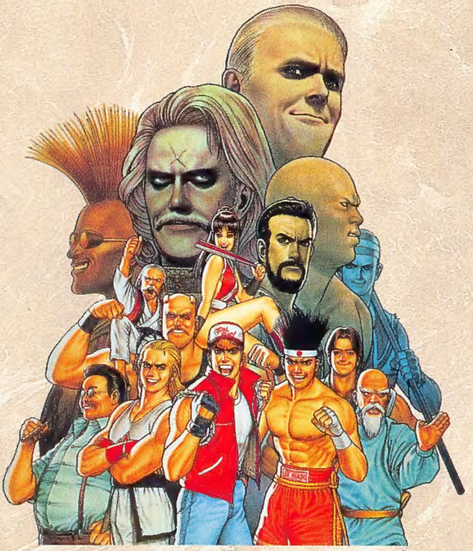
★全75マップの写真と完璧攻略ルートを掲載！　登場ユニット&キャラのデータを完全紹介！　基本戦略を解説！

ロックマンズサッカー

▶定価690円

★チャンピオンシップモードの攻略ポイントを掲載！　全キャラ20人の完全データ解説つき！





餓狼伝説 SPECIAL®

攻略ブック　上巻

覇王 7/22号付録①

©SNK 1993 REPROGRAMMED ©TAKARA CO., LTD. 1994